

包围网，添堵网？
策略游戏的“合纵连横”设计

03月上
本期特惠价
￥7.00

www.popsoft.com.cn 2012年 总第396期



电脑应用与娱乐的第一选择





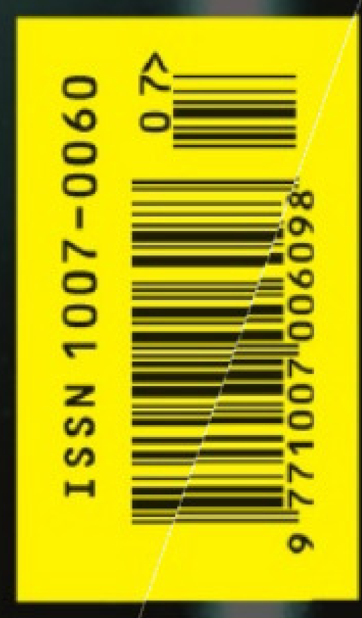
何处安睡
信息时代的安全隐忧

P19 指纹？面纹？声纹？
新型安全系统坚如磐石？

P29 黑客攻击谁之责？
网银与支付安全纵横谈

P38 软硬兼施
计算机本地安全攻与防

P43 谁动了我的奶酪？
网络隐私安全保护技巧





重磅专题：还Hold得住吗，客户端网游？

新品初评：诺基亚Lumia 710手机 / ThinkPad E325笔记本电脑 / 罗技UE Mini Boombox蓝牙音箱 / 惠普Folio 13笔记本电脑
应用聚焦：2012年值得关注的PC硬件及行业趋势
前线地带：三国志12 / 闪客2 / 幽浮 / 真三国无双6-猛将传
龙门茶社：女性向游戏与游戏中的腐元素
在线争锋：网游的社会学演变
攻城略地：《战争之人——越南》爱恨全攻略
游戏剧场：无限世界之旷野（一）



本期强档攻略
战锤40000——星际战士







选王牌专业 高薪赢在职场

游戏动漫，给力跨年

游戏、动漫设计师作为国内一种新型职业，因需求量大，发展空间大，薪酬高，近年走俏求职市场。2012年，“前景”与“钱景”双优，并呈持续暴涨态势。面对才市的风生水起，游戏、动漫职业培训给力跨年，以学“实战型技能”、找“阳光型工作”两大王牌，领衔新春求职市场。



岗前培训火热春招 短平快直线进名企

选择汇众教育，登上就业直升梯！

说来真是尴尬，拿着大学本科学历的毕业证，我越发怀疑它的含金量。都说学历是进入企业的叩门砖，可在“重技能轻学历”的今天，怀揣着烫金的本科毕业证，空有一大堆的理论知识却屡屡碰壁……

是硬着头皮继续百无聊赖的“海投”生涯，还是打造精彩职场准计划继而完美上位？站在职业发展的十字路口，向左走还是向右走？经过审慎分析后，我选择就读汇众教育学习当前热门专业——游戏制作。经过为期一年的学习，掌握了游戏制作方面的技术，还在老师的指导下顺利完成了面试作品。就这样，在毕业时我以超乎众人的就业优势，毫无悬念的被一家知名游戏制作公司录用，现在薪资一涨再涨，好不开心！

招生专业	专业课程	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	C++，Java，Windows程序开发	2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师	3500-10000
游戏美术设计	游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计	游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师	3000-8000
动画设计	2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染	2D动画设计师、3D渲染师	2500-10000
高级动画特效设计	MAYA高级动画、动画合成与特效	高级动画师、高级特效师、高级CG动画师	3500-12000

招生对象： 18–35 周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；

课程设置： 游戏策划，3D 网络游戏程序开发，3D 网络游戏美术设计，3G 手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

授课形式： 小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论 + 企业项目实训；

郑重承诺： 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心

汇众教育官网：www.gamfe.com

北京公主坟校区：010–63966411	上海虹口游戏校区：021–36080008	重庆校区：023–63630011	武汉校区：027–87685520
北京北三环校区：010–51288995	上海虹口动漫校区：021–33872226	成都校区：028–86925115	广州校区：020–87566175
北京中关村校区：010–51651119	济南校区：0531–82399012	郑州校区：0371–63979871	深圳校区：400–6185–681
北京动漫校区：010–59221466	杭州校区：0571–87247756	长沙校区：0731–84457601	西安校区：029–86690216
上海徐汇校区：021–64510032	青岛校区：0532–68851861	沈阳校区：024–22766600	



了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！



神仙传
sxz.the9.com
全新自助神话网游
畅享GM权限 游戏由你主宰
吕瑶
今日
公测火爆开启
玩神仙传！白拿五年会员VIP
迅雷网络
迅游
畅享GM权限，游戏由你主宰
无需注册，使用QQ账号直接登录
新手礼包码 RUYXTAJ4QP9N
msi 微星科技
the9 第九城市



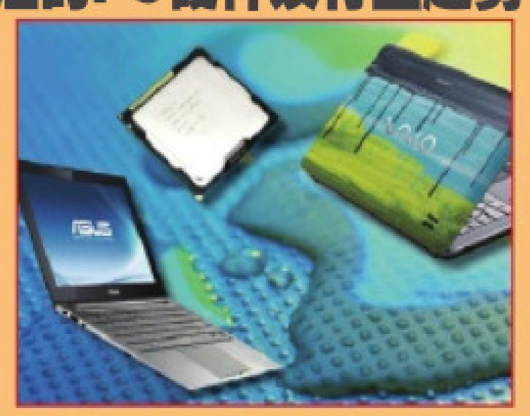
重点推荐

P18 特别策划
使命的召唤
——信息时代的安全感



信息化的发展推动人类社会进步，却也让我们越来越缺乏安全感。安全——这个仅次于生理需求的底层需要，如今再次成为现代人的迫切需求。

P49 应用聚焦
转折与进化
——2012年值得关注的PC硬件及行业趋势



2012年伊始，厂商们就已推出不少吸引眼球的产品。让我们一起来了解它们，发掘出我们真正的需要，并看看新技术是否能带动行业继续前进。

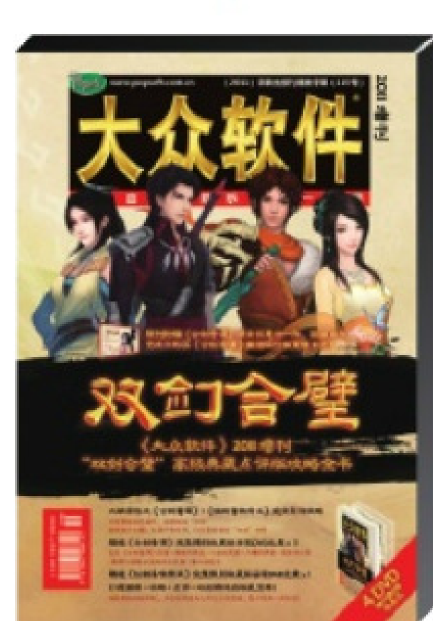
P94 在线争锋
战锤40000
——星际战士



《星际战士》以极具视觉震撼力的重金属风格战斗为亮点，各种连击技和绝招特效搭配铿锵有力的背景音乐，将暴力美学的体验升华到最高境界。

大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
北京	陈然	四川	赵凯
山西	黄伟	四川	张怡
天津	刘婷婷	重庆	吴军
湖北	姜嘉祥	上海	陈浩
山西	胡飞	广东	陈伊
河南	王毅	江西	高俊兵
甘肃	卢鹏	湖南	郑爽
吉林	曲文兵	贵州	马燕雯
黑龙江	李翊君	广东	吕炜
贵州	吴浩然	广西	张洋



▲赠送《大众软件》2011“双剑合璧”增刊一本



重温儿时经典　梦回《霸王の大陆》
霸者天下
bztx.game080.com
乱世苍茫称英雄
霸钱霸粮霸天下
2月20日
《霸者天下》霸气开测
4月份 不删档测试
全国代理招商火爆进行
无端页游
诚邀各地代理　共掘人生财富
0代理金　低门槛
详细内容请关注寅酷网络官方网站
www.game080.com
合作方式
1、区域代理　0代理金 低门槛
2、异业合作　愿与有全国渠道的实体企业紧密合作
3、媒体资源　购买具有游戏推广能力的媒体资源
4、个人创业　个人想在游戏领域挖掘金子者，各种创业类型
网址：www.game080.com　招商热线：021-50213116　传真：021-50213113
商务移动电话：13705777773　18017453971　邮箱：yinkusc@163.com　招商QQ：1264102387 780944101
公司地址：上海浦东新区张江路368号22号楼三楼2023-2025室
寅酷游戏
WWW.GAME080.COM
上 海 寅 酷 网 络 有 限 公 司

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 朱飞 韩大治
马骥 范锴 罗玄 黄利东 毋羽
本期责编 罗玄
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年3月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记



爆竹声中，中国龙年终于到来了。新的一年中，很多人都有自己的计划，不知正在欣赏本期大软的你在新的一年中有什么样的目标？编辑部里的众编辑们可都是有自己的打算哦。春节长假归来，魔之左手大人随时都在念叨：“英特尔的Ivy Bridge快到来吧～咱好做评测啊～NVIDIA的开普勒显卡啊～快让咱见识一下为何老黄如此淡定吧！”这边的某小编收到快递的包裹后大呼：“我终于进入Android阵营了！求使用指导！求软件推荐！求刷机大神！”随之，那边的角落里飘来一句：“什么时候咱把手机升级到iPhone 4S……或者……还是直接等iPhone 5呢？”春节前，某位购买回家火车票差点悲剧的小编在节后上班的第一个星期中时不时地自言自语：“今年一定要早早地做好火车票购买准备！可再不想差点除夕都得在火车上过！”希望你年底还记得。

新的一年，除了大软杂志的改版之外，编辑部的变化也挺大的哦。新人小编们会陆续在杂志上露脸，大家可以关注读编往来中随时可能出现的新人自我介绍！如果你有对大软杂志的建议和看法，欢迎来信或者在腾讯及新浪微博上**@大众软件果然棒** 告诉我们。当然，我们也欢迎各位登门造访编辑部。

本期责编：bluesky



Baidu百度 功夫英雄 百度一下
功夫英雄
KUNGFU HERO
革命性3D竞技PK网游
国术竞技 网游PK大革命
傲慢 Pride 竞技PK
暴怒 Wrath BOSS战
饕餮 Gluttony 精力值
懒惰 Sloth 武魂
嫉妒 Envy 化身
贪婪 Greed 真免费
色欲 Lust 看过瘾
英雄难过美人关
全国开放内测 火爆进行中
单挑模式
死战模式
抢旗模式
情义家族战
武馆争霸战
跨服竞技场
THE WAY NVIDIA
NVIDIA·游戏之道
2012年度五星网游 本刊力荐
附赠七宗罪教赎卡 内含价值1888元商城道具
客服热线：021-60825099 客服邮箱：hero@kongzhong.com
网游国民级服务承诺
三反承诺 放心游戏
反外挂 反欺诈 反打钱工作室
超级承诺 从此无忧
盗号百分百赔偿
官方网站：http://hero.kongzhong.com
三反承诺 放心游戏

新的开始
诺基亚Lumia 710手机

■晶合实验室 世界

2011年2月份诺基亚宣布和微软达成广泛战略合作关系之后，历经10个月时间终于发布了搭载Windows Phone 7.5 Mango（芒果）系统的新手机，其高端产品Lumia 800在发布之前就受到了众多用户的强烈关注，还被大家赋予“卤面800”的爱称。与之相比，“同门师弟”Lumia 710虽然显得默默无闻，但拥有更出色的性价比。

首批发售的Lumia 710只有全黑与全白两款，搭载Windows Phone 7.5系统，采用高通单核MSM8255芯片，CPU频率1.4GHz，安装512MB内存，内置8GB存储空间且不能扩充。3.7英寸480×800分辨率TFT悦幕屏，和iPhone 4S一样采用康宁公司的Gorilla Glass强化玻璃，底部的3个WP7专属按钮采用了一体式实体键



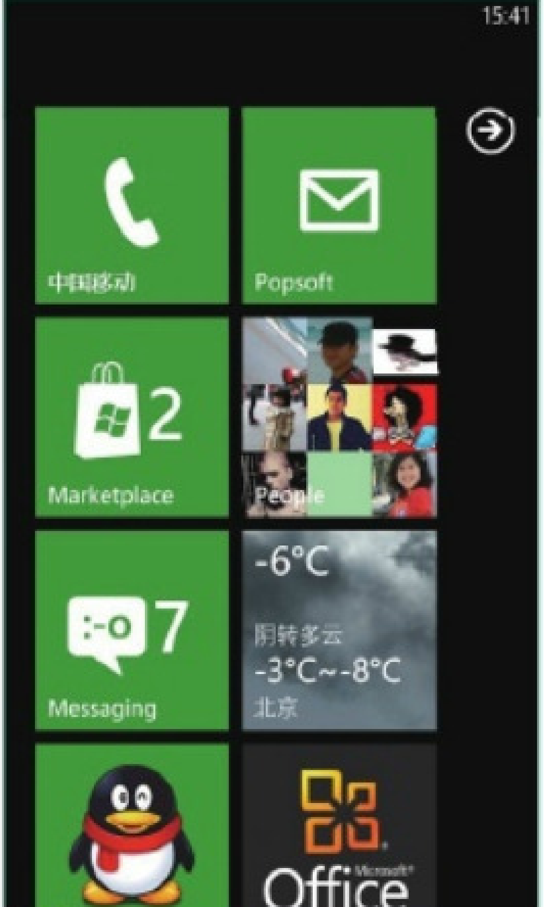
Lumia 710背面配置500万像素摄像头，具备自动对焦功能，光圈达到F2.4，拥有28mm广角设计，很适合拍摄风景照片。Micro SIM卡的使用节约了空间和重量，圆弧设计的背面握持更舒适



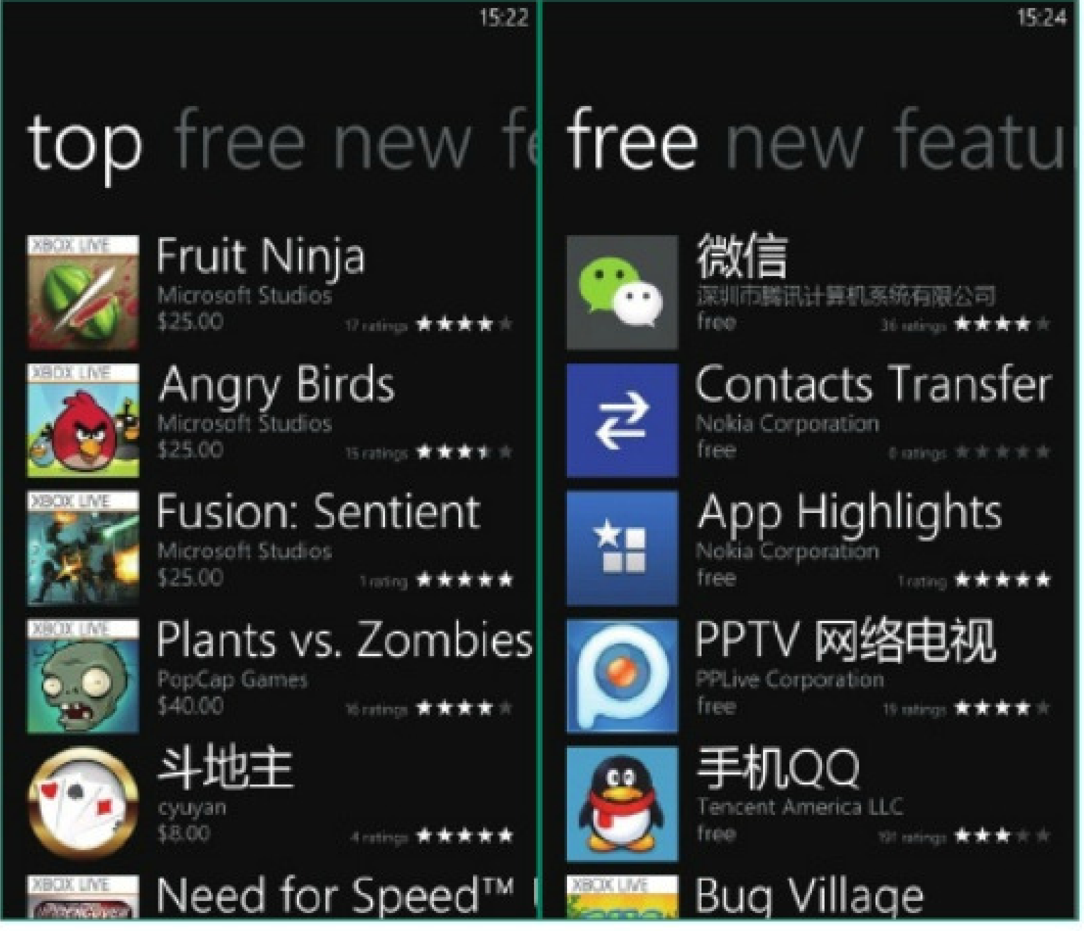
机身顶部的USB接口、3.5mm耳机接口以及电源/解锁按钮，右侧为音量键与照相键



1300mAh的电池容量不是很够用，一般使用频率下，一天一充是必要的，好在系统内置节电功能，可以有效控制后台网络通信流量。它在充电时无法关机，连接充电器会自动开机，并且和iOS、Android一样在关机状态下闹铃功能会失效



最新的7740版芒果系统全面支持中文界面、拼音/手写输入法、中文联系人排序、查找应用程序以及多任务切换等重要功能，操作流畅。与Office系列软件、Windows Live账户的完美兼容与优化也是独一无二的



目前Windows Phone Marketplace软件商店的应用数量还无法与App Store和Android Market相比，但QQ、新浪微博、UCWEB、土豆视频等常用的应用一个也不少，并且有着很好的操作体验

总结：

Lumia系列手机的推出让我们看到了诺基亚借助Windows Phone系统重返智能手机战场的决心，Lumia 710给喜欢Windows Phone系统的中低端用户提供了一个高性价比的选择，相信随着系统版本的不断升级和高质量应用软件的上架，这碗“卤面”会越来越物超所值。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 诺基亚（NOKIA）
上市状态： 国内未上市
参考售价： 2399元
附件： 充电器、数据线、耳机等
咨询电话： 400-880-0123（服务电话）
推荐用户： 对Windows Phone系统感兴趣的用户
相似产品： 三星focus、HTC radar等



重划消费级市场

希捷Barracuda 3TB硬盘

■晶合实验室 魔之左手

Barracuda作为希捷面向主流消费市场的硬盘品牌，已经陪伴了我们很长时间，这一系列也包括低功耗低转速的Barracuda Green和面向商务应用的Barracuda XT等产品。对性能、配置，甚至寿命和牢固度的细分让希捷可以适应不同的市场需求，但对很多用户来说，这些产品从外观甚至参数上都很难分辨，在选购和使用时常有不便。

随着技术的进步，目前希捷的7200rpm（转/分）硬盘在成本、功耗噪声等方面的表现已经与5900rpm的Barracuda Green（LP）相差无几，性能则与Barracuda XT没有太大区别，因此逐渐合并Barracuda系列的时机已经成熟。2011年底希捷推出了新的Barracuda硬盘，并逐渐停止Barracuda Green等产品的供货，这款产品将成为希捷唯一的主流台式机硬盘，Barracuda XT则将采用混合硬盘技术，成为新的商用、企业级硬盘产品。

从外观上看，新Barracuda最大的变化就是面积更小的电路板，由于单碟容量的增加，因此同等容量型号的碟片数或磁头数更少，厚度与重量会因此减小，例如3TB产品的重量就仅有626g。其型号标注为ST+容量+DM00X（X为0、1、2、3）。

Barracuda采用7200rpm转速，单碟容量达到1TB，支持6Gb/s的SATA3接口。希捷将推出250GB～3TB多个容量的新Barracuda硬盘，最大持续传输速率144MB/s～210MB/s，寻道速度11ms～8.5ms。其运行功耗仅有5.9～8W，按照每天8小时使用时间，每年也最多比使用Barracuda Green增加5.8度电而已，但可换取高20%～40%的性能表现。

针对仅有75纳米的磁道宽度，这款产品磁头提供AcuTra伺服技术（该技术仅在750GB以上产品中提供），每个读/写臂末端均安装了两个压电传动装置，提供稳定精准的定位。它采用OptiCache技术，配置40纳米工艺双核ARM处理器、16MB～64MB DDR2缓存，将使总体性能较前代产品高出45%。其SmartAlign技术将推动512B扇区向新的4K扇区转化，而DiscWizard软件则可让使用非UEFI BIOS和Windows XP的用户，能够充分使用2.2TB以上的硬盘容量。

测试软件	项目	Barracuda 3TB	Barracuda Green 2TB	Barracuda XT 3TB
HD Tach	最高突发传输速度	333.5MB/s	205.4MB/s	352.3MB/s
	平均读取速度	184.9MB/s	111.9MB/s	143.4MB/s
	最高连续传输速度	225MB/s	150MB/s	165MB/s
	随机存取时间*	13.3ms	16.8ms	17.1ms
	CPU占用率*	6%（±2%）	1%（±2%）	2%（±2%）
HD Tune	平均读取速度	172.1MB/s	86.5MB/s	133.1MB/s
	最高读取速度	216.7MB/s	110.7MB/s	156.0MB/s
	存取时间*	11.3Ms	12.3ms	13.5ms
	平均写入速度	166.3MB/s	101.7MB/s	130.5MB/s
	最高写入速度	213.1MB/s	138.2MB/s	154.5MB/s
	存取时间*	11.6ms	14.3ms	13.5ms

注*：这些项目得分均为越小越好，其他项目得分为越大越好。

我们在测试中采用支持原生SATA3接口的技嘉A75M主板、AMD A-3850 APU、双通道2GB Kingmax DDR3 2200内存（实际运行频率1600MHz），主硬盘为希捷7200.12 1GB。操作系统是64位Windows 7中文旗舰版。在HD Tune写入测试中删除所有分区，其他测试均采用一个分区，NTFS文件格式。



硬盘内部构造

从测试成绩看，这款产品的性能远高于Barracuda Green，大部分项目接近甚至超过Barracuda XT。高强度测试中，硬盘电路板的最高温度仅有29℃（室温17.5℃），在启动时有较明显的机械声，但正常运行时的噪声与振动很难感觉到，均被淹没在系统的风扇噪声与振动中。

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

性价比和功耗、噪声等表现都很不错的硬盘，将成为消费市场的主力军，帮助用户简化选择过程。



炫目度：★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商： 希捷（Seagate）
上市状态： 已上市
售价： 1370元（3TB）
附件： 质保书等
咨询电话： 400-887-8790（售前支持）
推荐用户： 关心性能和容量的台式机用户
相似产品： 西部数据3TB 7200转64MB SATA3绿盘、日立7K3000 3TB 7200转64MB SATA3硬盘等



上网本与笔记本之间

ThinkPad E325笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

主要配置	
项目	参数
处理器	AMD加速处理器E-450（双核1.65GHz）
芯片组	AMD A50M FCH芯片组
内存	2GB DDR3 1333（最大可扩充至8GB）
显示屏	13.3英寸LED显示器（分辨率1366×768）
硬盘	320GB 5400rpm
显卡	AMD Radeon HD 6320
无线连接	802.11b/g/n及蓝牙无线网络连接
光驱	无
接口及扩展	3个USB 2.0（包括一个eSata/USB二合一和一个powered USB），千兆以太网，多合一读卡器，HDMI，耳机，麦克风
输入设备	全尺寸键盘，Trackpoint指点杆/多点触摸板
摄像头	720p摄像头
尺寸	322mm×228mm×27.4mm
重量	1.74kg，旅行重量2.08kg
操作系统	Linux

测试成绩表		
项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	953
PCMark Vantage	PCMark	2017
Windows 7 体验指数	处理器	3.8
	内存（RAM）	5.5
	图形	4.2
	游戏图形	5.7
	主硬盘	5.8
3DMark Vantage（Entry）	总分	E2635
	GPU	3058
CineBench 11.5 x32	OpenGL	7.77fps
	CPU	0.65pts
Fritz Chess Benchmark	每秒千步	1588
wPrime 2.05	1024M位计算	2233.911秒*
WinRAR	处理速度	417kB/s
街霸IV	默认分辨率画质	27.85fps
生化危机5	默认分辨率画质	15.1fps

注*：此项成绩越低越好，其他则越高越好

13英寸这一规格对很多追求便携性，又不愿牺牲显示能力的用来说，是一种“黄金”尺寸，AMD的E系列APU也定位在高性价比和低功耗，同样是追求便携性与性能平衡的产品，两者的结合能带给我们怎样的产品呢？让ThinkPad E325带给我们答案吧。

E325的配置比目前的主流笔记本略低，但处理器和显示器配置又明显高于上网本。其重量和尺寸为主流轻薄本的水平，比正在兴起的UltraBook超极本大约重300～400g，厚10mm左右，单手提起略有些重。

它采用ThinkPad商务本常用的低调黑色壳体和肤质涂层，前端带有较大的角度，从前方看显得更薄一些。其底面和侧面均有散热口，底壳采用大盖板设计，只需旋开几颗螺丝，就可打开几乎占底面4/5的盖板，便于用户升级维护。



黄色的Power USB接口，可在笔记本待机状态下为其他电子设备充电



底部大盖板设计便于升级维护

E325键盘面设计简洁，没有任何独立功能键，主键区按键顶部和侧面带有弧度，使用舒适。比较特殊的是其F1～F12键默认功能有所改变，原有的Fx功能变成了Fn组合键。它同时提供了指点杆和触摸板，触摸板融合了左右按键，触摸部分面积较大且密布凸点，支持多点触控和自定义软件多点触控操作。其触摸板整体也是个大按键，带有





这款产品以E系列APU为用户提供了一种性能和价位都介于上网本与笔记本之间的选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 联想（Lenovo）
上市状态： 已上市
售价： 3899元（E450版）
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 800-828-2008（订购热线）
推荐用户： 对性能和便携性有较高要求的低端用户
相似产品： 三星RV415-S05、华硕X32U等


键盘布局有一定改变，主键区按键有明显弧度


触摸板区设计特殊

清晰的回馈，触摸和点击手感很好。

出于成本考虑，这款产品仅配置了Linux操作系统，在实际测试中，根据它的定位，我们安装了Windows 7家庭普通版操作系统。尽管未配置Windows操作系统，但联想网站上可方便地找到这款产品的所有Windows 7驱动。

从测试成绩看，这款产品并不适合运行高强度计算的程序，但对付一般的家庭和商务办公都没有问题，甚至可在较低分辨率下以默认画质玩一些低端3D游戏。在测试过程中我们发现风扇虽频繁开启，但机体温度其实并不高，在室温25℃时，最高温度仅有35℃。它配置63Wh电池，实测续航时间可达4小时以上。P

小身材大能量

罗技UE Mini Boombox蓝牙音箱

■晶合实验室 魔之左手

以专业定制音频设备起家的UE在罗技品牌下推出了不少适合普通消费者的出色产品，近期它为正在兴起的各种便携数码设备提供了一款很有特色的蓝牙音箱——Mini Boombox。对很多人来说，这款产品有一个更为响亮的名字，就是罗技的开发代号"GAGA"，它本身也和著名歌手Lady GAGA一样，融时尚外形与动听音乐于一身。

这款音箱有全黑、红色和白色3种颜色型号，115mm×71mm×57mm的体积与一个成人的拳头大小相近，或类似3台普通智能手机叠放，230g的重量仅相当于一台半手机，很容易放在大衣口袋里携行，底部防滑条则可保证放置的稳定。Mini Boombox在小巧的壳体中安装了两个2.5英寸的3W喇叭单元，拥有同档次产品中的较高规格，并内置了麦克风。它使用Mini USB接口供电和充电，内置电池可支持约10小时播放，可用3.5mm有线音频接口或蓝牙无线连接。除电源开关外，所有的功能均由顶部的触控板控制，包括音量和播放控制，以及蓝牙连接、接听功能。

在实际测试中，这款产品的无线连接距离可达到10米甚至更远，而在最大音量下，它的声音在10米处也相当清晰，几乎可达到常见中型多媒体音箱的水平，麦克风则可在1.3米距离清晰地接收人声。尽管受到喇叭单元的尺寸限制，但其重低音表现还是相当不错的，完全符合名称Boombox（轰鸣的盒子）的意义，中高音表现均衡，声音稍显紧一些，进行更充分的煲机后应该会有缓解。P

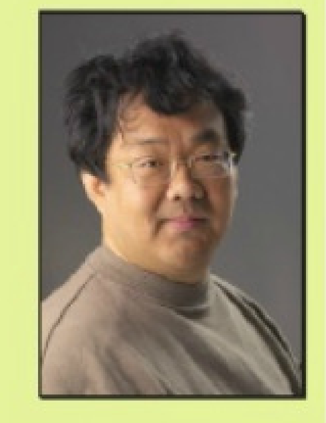

顶部触控区。麦克风孔位于左侧



后方顶部设计有腔体，可营造出色的低音效果



intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



靓丽小巧的外形、震撼宏大的音响效果加上快捷方便的连接与控制，使其成为一款非常出色的数码伴侣产品。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商： 罗技（Logitech）
上市状态： 已上市
售价： 499元
附件： USB充电器、USB线、说明书等
咨询电话： 800-820-0338（售前及售后服务）
推荐用户： 喜欢分享音乐的笔记本和平板、手机用户
相似产品： 漫步者M0 BLUE、创新D80等



超极酷商务
惠普Folio 13笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

主要配置	
项目	参数
处理器	英特尔酷睿i5-2467M(1.6GHz，睿频2.3GHz）
芯片组	Intel HM65
内存	单条4GB DDR3 1333
显示屏	13.3英寸LED显示器（分辨率1366×768）
硬盘	128GB SSD
显卡	英特尔HD 3000显卡
无线连接	Intel 802.11b/g/n及蓝牙无线网络连接
光驱	无
接口及扩展	USB 2.0，USB 3.0，RJ45，多合一读卡器，HDMI，耳机，麦克风
输入设备	全尺寸背光键盘，可关闭的多点触控板
摄像头	集成数字麦克风的HP TrueVision高清摄像头（低光）
音频功能	Altec Lansing扬声器，支持Dolby音效
尺寸	318.5mm×220.2mm×18mm
重量	1.49kg，旅行重量1.86kg
操作系统	Windows 7家庭普通版（64位）

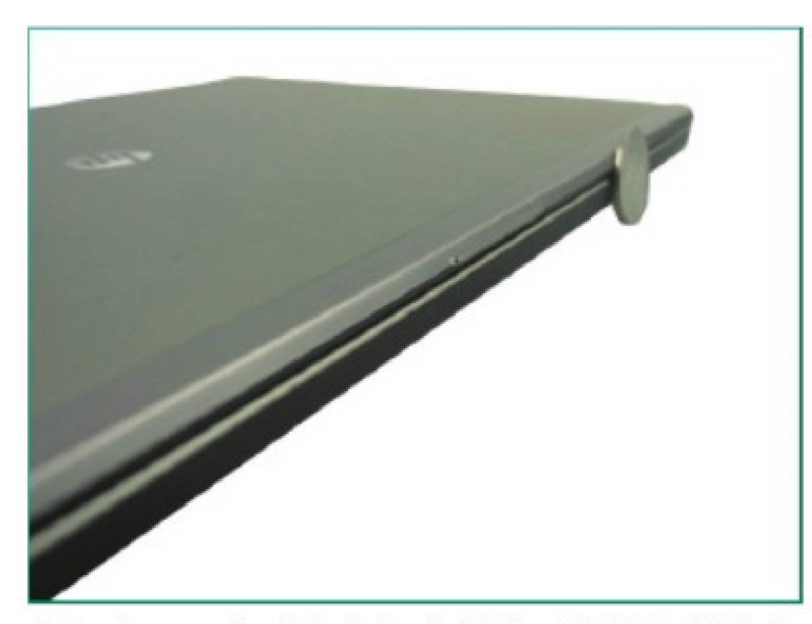
测试成绩表		
项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2231
PCMark Vantage	PCMark	6153
Windows 7体验指数	处理器	6.3
	内存（RAM）	7.2
	图形	4.7
	游戏图形	6.2
	主硬盘	7.4
3DMark Vantage（Entry）	总分	E4694
	GPU	6630
3DMark06	总分	2052
CineBench 11.5 x64	OpenGL	8.15fps
	CPU	1.55pts
Fritz Chess Benchmark	每秒千步	3063
wPrime 2.05	1024M位计算	1082.504秒*
街霸IV	默认分辨率画质	15.35fps

注*：除此项外成绩均为越高越好

超极本轻薄便携和超长续航的特征，天然适合商务应用，而对于一些稳重派的商务用户，如果认为大部分超极本圆滑纤巧的外形和闪亮的壳体不适合自己，不妨看一看面向商务的惠普Folio 13。

这款产品的外形方正，前后厚度均为18mm，仅有惠普游戏本DV6的一半，A、C面金属壳体并不是很亮，而是偏灰色，顶部天线部位和底部为厚实的塑料材质。它采用13.3英寸屏幕，1.49kg的重量虽比常见超极本略重一些，但仅相当于11～12英寸普通轻薄本，单手握持或放入挎包携带都相当轻松。

在实际测试中，其性能表现正常，虽无法和大型高配笔记本相比，但也足以应付日常办公和管理等应用，甚至可在全分辨率和中等设置



它没有采用大多数超极本较为“尖锐”的前部设计，且带有辅助开屏的凸起



有线网络接口有助于快速加入网络和固定办公



触摸板按键采用一体式设计，扩大了指点面积，双击其左上角的“□”符号可开关触摸板





这是一款低调沉稳且拥有出色续航能力和商务能力的超极本，性价比更是相当诱人。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商： 惠普（HP）
上市状态： 已上市
售价： 7999元（酷睿i5版本）
附件： 电源适配器、说明书、随机光盘等
咨询电话： 800-820-2255（售前支持）
推荐用户： 商务旅行用户
相似产品： 华硕UX21、Acer蜂鸟S等

下玩一些初级3D游戏。

由于采用了SSD作为主硬盘，因此其开机速度相当快，安装所有内置软件和测试程序后，可在15秒内完成冷启动，10秒内从睡眠状态唤醒，同时无线网络准备就位。惠普CoolSense技术可对环境进行检测，智能控制冷却风扇的开关与转速，在实际使用中风扇噪声相当小，在室温22℃下进行高功耗测试，底部中央整机热区域的外部温度仅为接近体温的37℃，键盘面甚至仍有些冰手。其低功耗状态下的续航时间为8小时以上，而深度休眠状态几乎不耗电，合盖进入休眠状态48小时后，电量仅降低了2%。

作为面向商务的机型，这款产品提供了很多实用软件，例如诺顿网络安全特警2012、Cyberlink Youcam、Office 2010（需另购密匙），另外还提供了一些惠普的安全、管理、支持服务程序如咔嚓鱼图片服务、HP+服务等。



存储喜气

金士顿龙年限量版U盘

■晶合实验室 魔之左手



体型更偏向西方龙而非蛇形的中国龙，不过也很可爱



在使用时必须“身首分离”，让人有些不忍

龙年是作为“龙的传人”的中国人最喜爱的年份，日趋时尚化的数码存储市场也不失时机地推出了应景产品，例如金士顿龙年限量版U盘。

这是一款非常可爱的U盘，与大部分生肖U盘刻印图案的方式不同，它采用软橡胶作为壳体材质，造型为一头Q版的坐姿小龙，并为其配有“龙椅”（见题图）。它的外形综合了中西方的龙造型概念，头部带有中国龙的角和须，外貌憨厚，体型则是西方龙式大肚子及短粗的腿与尾巴、带有坚硬的三角形背凸，但颜色又是中国人最喜庆的明黄与大红组合，且没有肉翅，充分结合了两种龙族的“萌”点。

这款产品容量为8GB，支持USB 2.0标准，由于外壳较厚，使用时需要周边较大的空间，可能影响到其他USB接口，所以最好使用延长线。在测试中我们采用Intel X79主板的USB 3.0接口，使用64位Windows 7中文旗舰版操作系统，安装Intel最新芯片组驱动程序。它在操作系统中识别为7.31GB容量，ATTO Disk Benchmark测试中，最高读写速度分别为18MB/s和6MB/s。

U盘中内置urDRIVER软件，可提供安全、备份、娱乐等扩展功能

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



很有趣的数码存储产品，但不太适合随身携带。

炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★

厂商： 金士顿（Kingston）

上市状态： 已上市

售价： 99元（8GB）

附件： 说明书、质保证书

咨询电话： 800-810-1972（技术支持）

推荐用户： 适合作为家庭装饰品或礼品

相似产品： PNY龙年纪念威盘、威刚龙年限量碟等

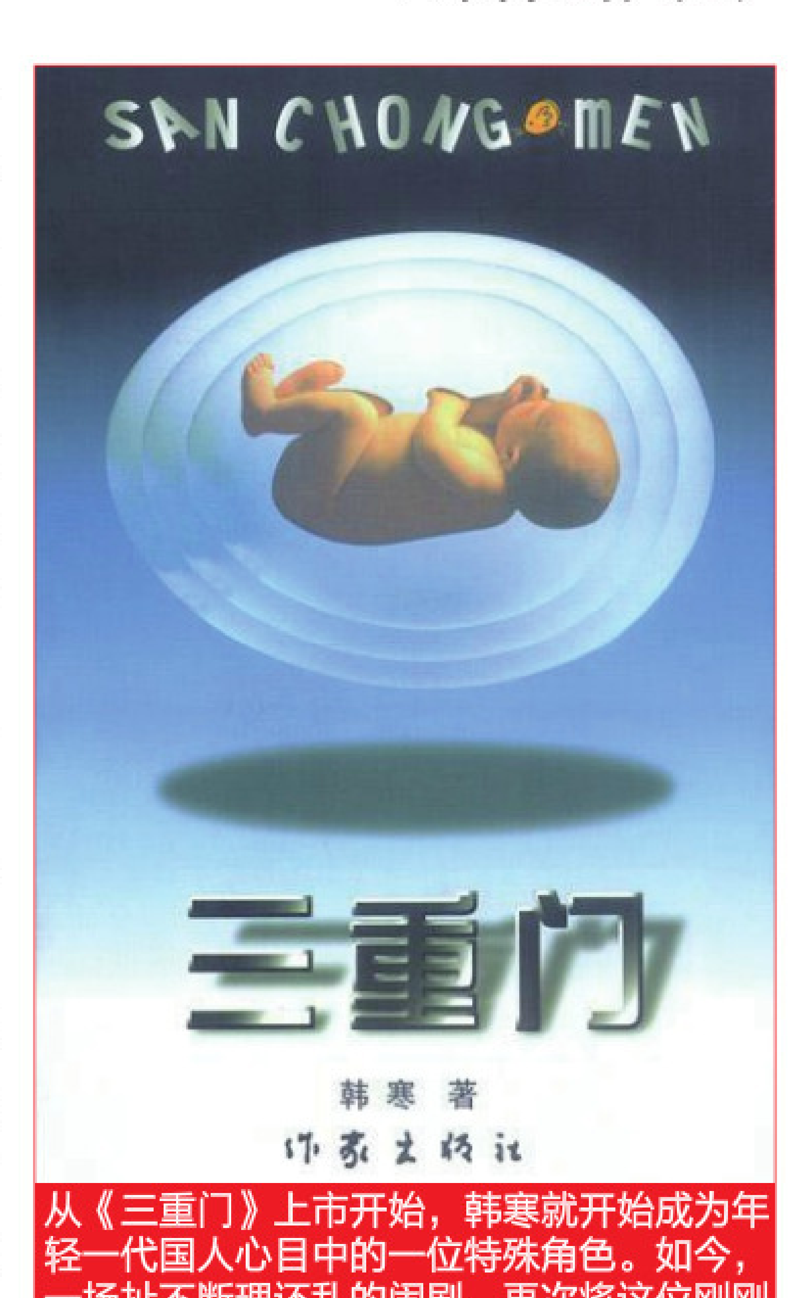
关公与秦琼的战争

——韩寒“代笔门”背后的互联网荒诞闹剧

■本刊记者 冰河

出于工作需要和个人兴趣，最近反复观看了不少黄西（joey wong）的脱口秀视频，这个从中国到美国留学的朝鲜族中国人，在拿到了生物学博士之后却转行搞起了脱口秀表演，实际就是上台说单口相声。不过，令人惊奇的是，这个来自中国的移民克服了种种困难，如今已经成为了美国最成功的脱口秀演员之一，让台下的美国人笑得前仰后合，颇有“美国郭德纲”的风范。他的视频在网上出现之后，也得到了国内青年观众的大力追捧，因此前段时间借着这阵东风，黄西也回国接受了各路媒体的采访，向公众展现他是如何实现自己的美国梦。在采访的过程中，记者注意到他有一些困惑：尽管是同样的笑话，台下的青年观众也懂英文，但他在中国唯一的一场表演引起的笑声却要比在美国时要少得多，反应也没有那么激烈，对此他认为“大家更感兴趣的是我的成功，而不是我的笑话。此外正如我在美国的舞台上自嘲的那样，在美国至少我还可以散发一些异域风情来吸引人，但回到中国这唯一的优点也没了，自然大家笑不起来。”

黄西看得很明白，他在中国的表演和在美国舞台的演出上其实一样有趣，但之所以在中国没能引起预期中的反应，张爱玲的一句话倒可以放在这里做为注解：当生活中处处是荒诞的时候，荒诞似乎也就没那么好笑了。换而言之，中国人面对的现实中荒诞成分实在太多，见怪不怪，无形中提高了笑点，以至于不那么容易咧嘴大笑——即便笑也多是苦笑。请问，苦笑有什么痛快可言么？是啊，一会儿是“这是个奇迹，不管你信不信，反正我是信了”，一会儿又是“自杀原配原地满血复活接受采访”，从庙堂到江湖，如今的中国社会充斥着各种各样真真假假光怪陆离的荒唐现实，至于谁信谁不信，只有自己才知道。面对这个满是荒诞色彩的真实世界，草民所能做的事情只剩下咧嘴苦



从《三重门》上市开始，韩寒就开始成为年轻一代国人心目中的一位特殊角色。如今，一场扯不断理还乱的闹剧，再次将这位刚刚进入而立之年的“80后”变成了互联网上的焦点人物

笑，虽然已经明知自己快笑不出来了。

就在农历龙年春节即将到来之际，已经热闹了一整年的互联网又发生一件充满了各种奇谈异论和逻辑诡辩的闹剧，这次的主角是身上缠绕着各种光环的两位社会名人：曾经的“少年作家”韩寒和“不屈不挠的打假斗士”方舟子（原名方是民）。起初谁也没料到这场闹剧有什么太大的社会意义，但当风暴气势汹汹地袭来，各色好事者在其中上蹿下跳，指点八方的时候，事件外围的看客们才发现，想单纯地做个观众围观一下看看热闹，真难。

其实，这压根就是一场关公与秦琼的战争。两个以文字为生的人，用两套不同的逻辑，一起奉献了一场奇怪的表演。

一 缘起“代笔”

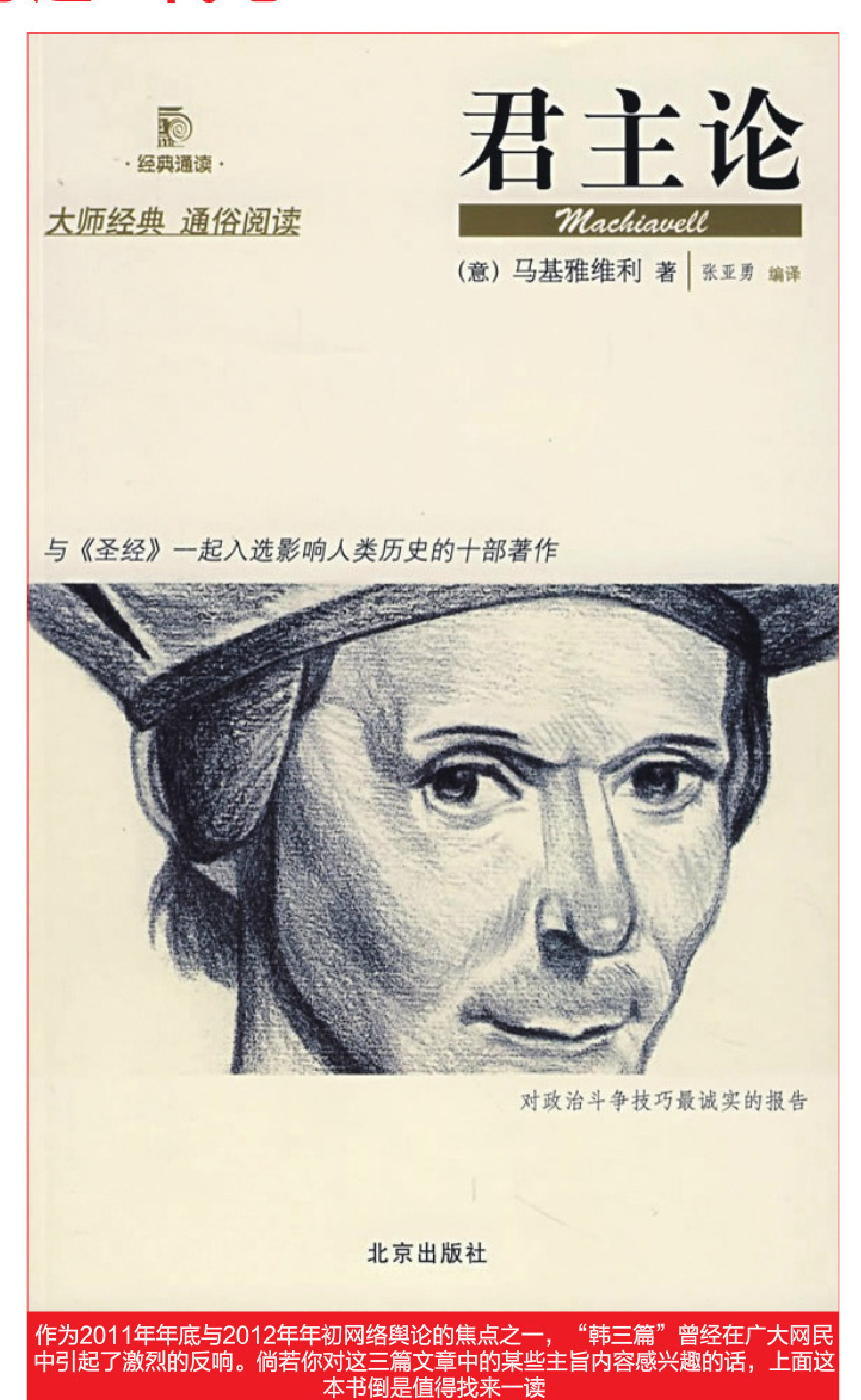
韩寒与方舟子这场沸沸扬扬的口水战，其实起源与方舟子无关。打响“反韩”论调第一枪的，是一个叫麦田的人。

对于熟悉中国互联网行业的人来说，麦田虽然不是个大名人，但在业界也颇有些名气。此人辗转奋战凯迪，天涯等地，是资深的互联网人士，曾创建自己的网站“蚂蚁社区”，但终因运营和资金方面的问题宣告创业失败，后就职于腾讯负责产品运营。在以成败论英雄的中国互联网江湖上，这种屡败屡战的劲头还是很让人佩服的；但由这个互联网行业的资深人士打响这第一枪，还是有些蹊跷。不过，麦田此人在工作之余非常喜欢王小波的作品，曾经在蚂蚁社区大张旗鼓纪念王小波诞辰，说起来也算是个爱好文学的好青年，因此就文学问题来较真，某种意义上却也算得上是顺理成章。

麦田的第一枪是这样的：2012年1月15日，就在农历新年到来之前，大家都等着发年终奖的时候，麦田在其博客上发表了文章《人造韩寒：一场关于“公民”的闹剧》，矛头直指韩寒的成名之路，质疑其写作水平，并大胆断言其背后有个“代笔团队”为其写作，韩寒的偶像地位是其父韩仁均和出版商路金波共同运作出来的。可想而知，文章一出，看客大哗——具体文章内容，感兴趣的读者可以去互联网上自行搜索，应该还有些“尸体”能找到。

看客们的惊呼可以理解，韩寒从成名以来就不断遭受各种质疑，他的文字和个性都被上一代人所看不顺眼，在博客上与文学领域各路人士展开的纠纷也曾轰动一时。不过，近年来随着他将精力转向时政领域，开始对各种社会事件的点评和分析，也为他聚拢了文学领域以外的更多目光。诸如“公民”“青年领袖”等头衔不断地落到头上，越来越红。既然人红，那么是非纠葛多就是必然的，只是谁也没想到这次的是非能突变成这样，直接从根上说起，指责他欺世盗名。如果此事为真，那么韩寒在中国恐怕就不好混下去了——当然这也不一定，曾经与韩寒齐名的郭敬明现在不也活得风生水起么……不过那是另一回事，还是关注韩寒吧。

韩寒对此事的直接反应是写了一篇文章，反驳了麦田的质疑，并表示出了“不屑”。然而，就在



作为2011年年底与2012年年初网络舆论的焦点之一，“韩三篇”曾经在广大网民中引起了激烈的反响。倘若你对这三篇文章中的某些主旨内容感兴趣的话，上面这本书倒是值得找来一读

韩寒与麦田展开第一次交锋之前，互联网上对此已经炸开了锅，有被麦田的文章“醍醐灌顶”的，有对韩寒“举重若轻五体投地”的，当然也有记者本人这样纯属看热闹的。就两人这次的文章本身而言，韩寒的文字水平并没有麦田指责的那么不济，至少算得上文字通顺，条理清晰，只是没那么多文采而已。倒是麦田的文章更为精彩好看一些，从文章开始，就冷静地申明“以独家、确凿的事实告诉你，这个奇迹背后真正的秘密”，随后将韩寒成名之路上几个阶段的重点关

键词标出，逐一进行分析解读，最后告诉看客“真相”——韩寒是一个人造的偶像。在解读韩寒之余，麦田还不忘解释一下自己的行为动机——“本人从事IT行业，过去现在将来都不会靠文化吃饭，也不靠此文求名牟利。写此文目的有三，不妨明说：一是因为‘韩三篇’以商业炒作为目的，侮辱了哈维尔，此事激起本人愤怒；二是路金波和韩仁均辱骂嘲讽本人，激起本人更加愤怒；三是因为媒体和知识界抓不住重点（韩寒之伪），看得本人着急。只好赶鸭子上架，自己动手。”

不图名不图利，只是出于义愤就要伸张一把道义，这等壮士如今可不多见。不过，考虑到麦田的年纪和对王小波的推崇，此等老派文学青年常见的作风倒也可以让人理解。只是……为什么要和“韩三篇”过不去？

“韩三篇”是指韩寒在2011年底连续放出的三篇文章：《谈民主》《论革命》《要自由》。三篇文章由于涉及敏感话题，而且韩寒的观点一反其过去偏向民间的风格，因而引发了很大的争议。尤其是韩寒在文章中认为中国人平均素质太差，无法适应民主这种现代社会文明的产物，很是激怒了一些视民主自由大旗为生命的人——麦田所说的“侮辱了哈维尔”恐怕就是源出于此。不过既然不同意对方的观点，直接就事论事地反驳即可，麦田却来了个斩草除根，直接炮轰韩寒欺世盗名，是个骗子，这个真是“用力过猛”，而且逻辑上有些不着调：难道一个骗子就没有权利发表自己对民主和自由的看法了么？如果因为一个骗子的看法而让他人不从其观点下手，而是反复点明此人是个骗子，大家不要相信他，那么这个骗子的看法也许还真的值得好好关注一下。

回到麦田的质疑，在韩寒展开反驳之后，对麦田的反驳也进入了一个高峰。在反驳的文字中，最有水平的应该是著名网络红人马伯庸的作品，他从麦田的文字逻辑入手，直指麦田的质疑是“阴谋论”的典型，通篇都是建立在先入为主的基础上为了证明有问题而寻找证据，但却没有一个证据能直接证明韩寒的文字有人“代笔”，让观众不由得联想起著名科普娱乐节目《走近科学》。的确，从文风和逻辑上来说麦田的质疑确实比较牵强，所谓“独家、确凿”的事实基本都是自己的推测——比如因为韩寒之父韩仁均与“新概念作文大赛”的负责人李其纲同为上海华东师范大学的校友，从而认定两人因此关系而达成了利益交换，通过暗箱操作让韩寒获得新概念作文大赛的奖项。且不说韩仁均是华东师范大学函授毕业生与李其纲并不是真正的同窗，就算是同窗校友，在没有其他任何证据的条件下就认定“同窗一定有猫腻”，这种质疑也太过牵强。如果这个逻辑成立，那校友们做任何事情都要好好掂量一下了，否则“潜规则”的黑锅说不定什么时候就背到了身上。从这些角度来说，马伯庸认为麦田的文章是“阴谋论”的产物并不为过。



在如今国内的网络环境中，“沉默的大多数”渴望能有人站出来作为自己的“代言人”讲出自己想说但不敢说的言论，这是不争的事实。然而，在为这些“发言人”的言论喝彩之余，又有多少人思考过“自我”在这场演讲中的位置与价值？毫不夸张地说，“方韩大战”之所以会发展到如今的地步，这些“沉默”的大多数可谓“功不可没”

对于麦田“质疑”的质疑此起彼伏，麦田自己也渐渐招架不住了。不过有句话说“不怕神一样的对手，就怕猪一样的队友”，虽然韩寒方面颇有一些笔锋犀利条理清晰的高人助阵，但应对失措的人也不是没有，比如韩寒的朋友、麦田文章中直接质疑的路金波在回应中就过于激动，说出了不少同样既没风度、又没逻辑的发言，让麦田还能找到一些反唇相讥的余地。不过麦田自己恐怕也没想到，他这边也出现了一个强援：这就是在中国以“打假”而闻名于网络的方舟子（方是民），而方舟子对于这种互联网上的口水战，其韧劲和能力，显然要比麦田要高出很多。

方舟子卷入此事应该是无意的。他最初的声音不过是赞同麦田“有质疑的权利，并且韩寒的成名的确也太过于蹊跷”，但由于其在中国互联网环境下的影响力，他的随口之言带来的影响力丝毫不逊色于麦田精心准备的文章，以至于韩寒不得不在回应中专门针对方舟子的声音回了一段。应该说，韩寒此时的回应并无太出格的地方，他只是让方舟子换位思考一下，如果他的文章和作品被人无端认定成“代笔”，他会不会恼怒。但韩寒的失误在于不应该提到他向罗永浩求证，以及方舟子的头发“越来越少”，就在这场事件爆发之前，方舟子刚刚和罗永浩在互联网上骂战过一场，两人从私交尚可的朋友翻脸成为仇敌；而任何一个男人被别人有意无意地提起“头发越来越少”，都会不太高兴——至少如果有人这样说本人，本人肯定是很生气的。于是方舟子就这样卷进了这场纷争，成为了下一阶段的主角。而麦田则莫名其妙地忽然发出了一个向韩寒方面致歉的声明，就此闭

嘴。虽然后来他又食言跳出来继续质疑韩寒，但显然这场事件中他的使命已经结束了。

也正是从方舟子接过质疑的接力棒，这场围绕着“代笔”的风波，逐渐走向了越来越荒诞的发展方向。

二 变味的论战

大多数略有见闻的国内网民都知道，方舟子是个很执拗的人，至少在此前他的打假经历中，尽管面对各种批评和反对甚至直接的人身伤害，他都没有改变过自己的作风和行为。从这个角度来说，一个人能执着到这个地步，也是一件让人佩服的事情。但在执着之外，方舟子的行为并不是无懈可击，至少在这次事件中，他接手麦田的角色与任务之后，并没有发挥出以往如同侦探一般精细严谨的作风，而是继承了麦田的做法，从外围证据入手，旁敲侧击试图证明韩寒的文字不是他亲自所著，让这场风波变得更加混乱。

从方舟子的质疑来看，除了继承麦田对于新概念作文大赛操作方面可能存在的疑点进行质疑之外，矛头更主要地还是对准了韩寒的经历：例如，韩寒曾经与他人的骂战，韩寒中学糟糕的成绩，韩寒成名作品《三重门》中用词的偏差等等。如果说方舟子就此质疑韩寒的文学写作水平，认定他的文字“很烂”，那么这些质疑倒也有一些道理；但如果就此认定韩寒有一个“代笔团队”，还是没有太大说服力。不过方舟子的名气和影响力毕竟不是麦田可以相提并论的，还是有不少人站在了方舟子的一边，抨击韩寒是个“人造偶像”，并反问“韩寒为什么不能被质疑”。越来越多的媒体和法律人士也开始关注这一场乱哄哄的口水仗，并自觉不自觉地被卷入其中，就连记者本人在此次采访过程中，也经常遇到“你支持方舟子还是支持韩寒？”——如果表明明确的立场，那么收到的回答很可能就是“既然你支持他，那我和你就没什么可说的了”。

瞧，这就是这场闹剧真正的荒诞之处：任何人都有质疑的权利，但为了保护自己质疑的权利，对于他人质疑的权利就视而不见了。即使不想质疑，在他人“表明立场”的要求下，也不得不选择一方；即使不表明立场，也会被他人给安上一个立场如“方（舟子）粉（丝）”、“韩（寒）粉”等，然后和你划清界限势不两立。在这场闹哄哄的乱局中，想独善其身做个看客实在是不容易。从这个角度来说，韩寒在“韩三篇”中的观点还是有一些表面说服力的：民主需要心平气和地坐下来讲道理，但我们显然没有身在一个可以心平气和，可以讲道理的时局中。

打来打去，公论不见踪迹，水倒是越来越混。韩寒方面虽然不断就质疑做出澄清，但方舟子方面却对澄清做出了更多的质疑：比如韩寒披露了当年《三重门》写作的手稿，方舟子方面则质疑“这并不能证明文章是你自己写的，也许是别人写好了，你自己抄了一遍而已，你看手稿上那么干净，都没什么修改……”于是韩寒方面终于忍不下去了，愤而宣布要起诉方舟子诽谤，侵害他人名誉；而方舟子身经百战，自然不会把这点手段放在眼里，反而更加精神——“道理说不过就上法院，好啊，气急败坏了吧”并声称“法律不会限制人的言论自由，就算法院说了又能怎样，互联网才是主战场”。其言行让人想起一句名言，“法律不是挡箭牌”。

法律是不是挡箭牌，在此不做评论。不过，既然此事已经闹到了对薄公堂的地步，那么听取一下法律专家的意见倒是可以的。记者为此采访了一位公检法系统的朋友，请他对此事做一个非正式的评判。在获得“只是随便说说，不会惹到方粉韩粉”的前提保证下，他从法理上给出了这样的一番讲解。

“事先声明，我只是做一个私人判断，不是正式的法院判决。而且我做出这些判断的基础，是你提供给我的这些方舟子和韩寒的全部辩论文字材料，如果有其他的材料能提供



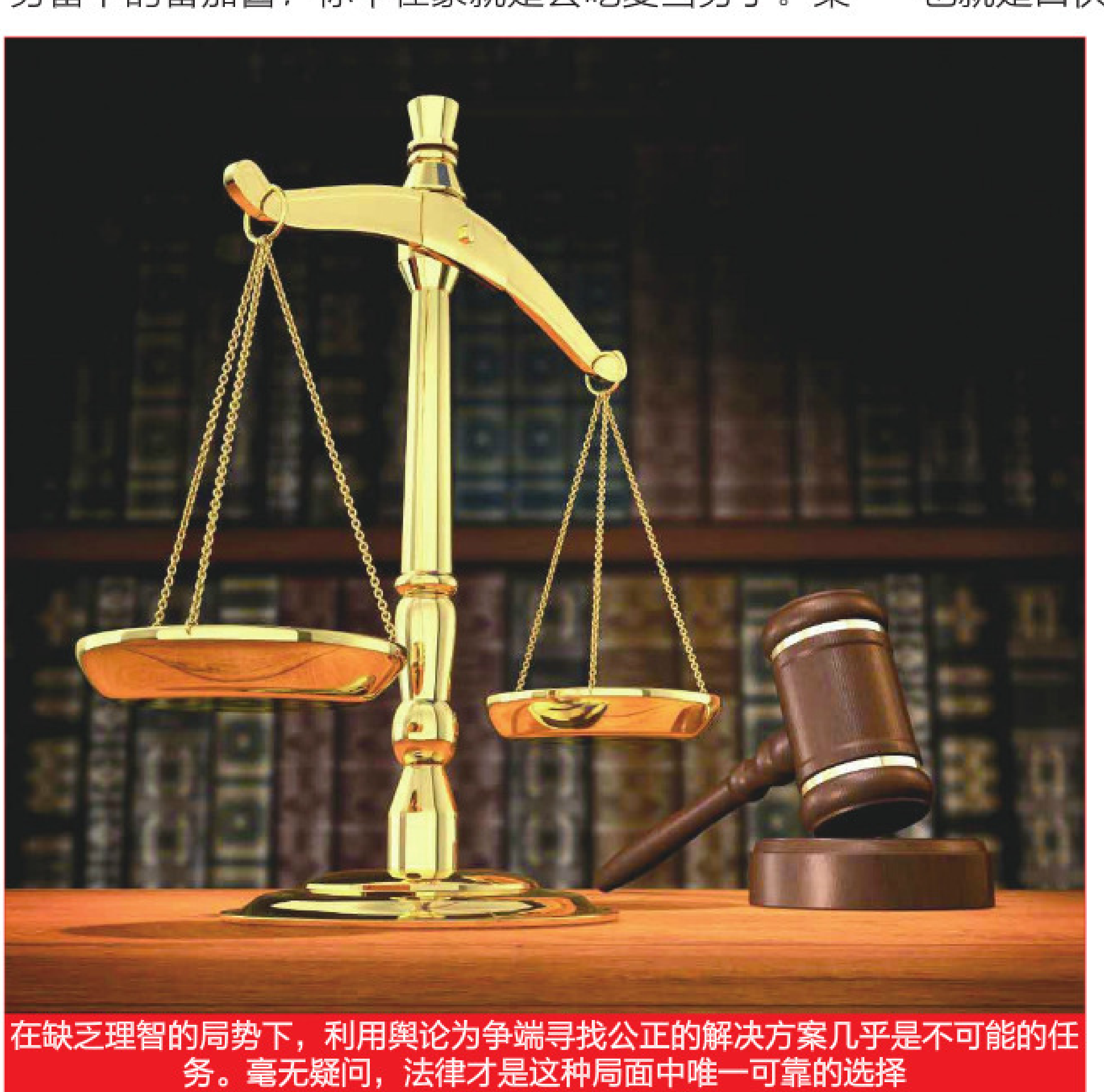
在方舟子的博客上，“质疑韩寒”的博文占据了醒目的位置——不过，这些文章的归类倒是个耐人寻味的话题

更多的事实，与我现在的论断发生冲突，那么我不保证我这些判断是完全正确的。

从文字材料来看，主要的矛盾焦点在于对韩寒‘代笔’的争议。其实从法律上来说，这已经是一个很明确的欺诈指控了。如果这个事情是真的，那么买了韩寒书的人可以上法院起诉他。所以想来韩寒才会对此如此重视并连续回应，毕竟这事情不仅仅是一个名誉的问题。但从提供的材料看，无论是麦田的文章，还是方舟子的文章，都没有给出任何直接有力的证据证明韩寒存在‘代笔’，所有的指控都是外围的联想。看上去细节很多言之凿凿，但没有一个经得住推敲。比如你看麦田关于韩寒写作时间的质疑，仅仅因为写作发表时间和赛车比赛时间的重合，就质疑韩寒没有那么多精力在比赛之余写文章。且不说中国文人‘马上、厕上、路上’的写作传统，单就这个时间重合就认定有人代笔的做法，在法律上就是很荒唐的事情。赛车不能充斥一天的时间，写文章也不需要一天，两者完全可以在同一天进行，怎么选择这是写作者的自由。诸如此类的牵强判断很多，不一一列举，都是些外围的揣测。方舟子的证据也基本类似，比如看到的那个关于手稿字迹的问题，以及韩寒父亲和新概念大赛负责人的问题，对这些疑点有质疑是可以的，但当韩寒做出回应之后，方舟子这边的回应就超出了质疑的边界：你的手稿字迹清晰可能是你抄的写好的稿子，你父亲和李其纲是校友所以可能就此达成交易，这完全是为了证明有罪而有罪，不是质疑而是判断了，罔顾了那个‘可能’而直接将其作为事实来认定。这就好比一起凶杀案件，有人怀疑你是凶手，说你手上有红色的痕迹，案发当时你不在家，因此你与此案有关。你反驳说手上的红色是吃麦当劳留下的番茄酱，你不在家就是去吃麦当劳了。某人立刻又说凶案现场附近就是麦当劳，你完全有时间有可能作案。你说麦当劳的店员证明你从进去到吃完没离开过，案发时间完全有不在场证据，对方直接来一句‘麦当劳店员和你是串通好了’……如果照这种逻辑来破案，那天下没有破不了的案子，也没有谁不能成为凶手。法律上讲求的是直接证据，要证明你是凶手，仅仅因为你手上有红色的痕迹当然不够，还需要证明那是血迹而不是番茄酱，那个血迹还必须是受害者的血不是你自己的血。麦当劳店员是否和你串通也需要直接的证明比如书面协议，麦当劳店员的证词等。总之动机、时间、凶器、旁证都要有，证据链要严密相关，不能缺一环。倒是自证也就是口供不是必须的，如果其他的证据链严谨完善，可以在没有口供的情况下认定罪名。所以方舟子这边如果证据充足，压根不用在乎韩寒的辩白，直接给出代笔团队的人物姓名和合作细节就行。但至今方舟子没有拿出这个关键的证据，而是所有的指责都建立在‘可能’上，可能有利益交换，可能没时间写作，可能是抄了写好的稿子……但这个‘可能’却被他自己，也被支持他的人有意无意的忽视了，将这种‘可能’认定成了事实。其实对韩寒方面来说，从开始他就有些应对失当，对‘可能’的揣测无须辩白那么多，只需要让对方提出直接明确的证据就行，‘你说有代笔团队，那么请说出他的名字，身份，交易记录或者合作协议；你说是抄了写好的稿子，那么请拿出那个写好的原件。’韩寒方面开始显然也是这么做的，开出了悬赏，针对这个所谓的团队下手，但后面就显然是意气用事了，完全不是说道理的状态，而是骂战的架势了，没太多参考价值，娱乐价值倒是很不少。



在“非黑即白”且“没有任何调解余地”的“站队”思想影响下，“立场”变成了凌驾于客观现实之上的规则。或许，只有法律才能改变这种畸形的局势


在缺乏理智的局势下，利用舆论为争端寻找公正的解决方案几乎是不可能的任务。毫无疑问，法律才是这种局面中唯一可靠的选择

所以韩寒最后诉诸法律是对的。在这种乱哄哄的情况下，鸡一嘴鸭一嘴的摆事实讲道理已经没可能了，倒是在法庭上就每条质疑分别对证更有效，而且法庭对于证据

的判断更严密权威。如果方舟子对自己的指控有足够的信心，也应该在法庭上应战。毕竟这不是对文学水平的指责，而是对商业行为欺诈的指控，韩寒售书，和他的读者是达成了协议，读者买的是他的文字，不是别人的文字。如果能证明韩寒的文字不是自己所为，读者有权要求退货并赔偿。

需要说明的是，以上的解释中，我用刑事案件来举例，但方舟子和韩寒的这场纠纷属于民事领域，我只是试图从法理上说明证据链的效力，并不代表我认为这起纠纷属于刑事案件，不要误解。

最后多说一句，方舟子的执着我佩服，但‘互联网才是主战场’的说法不敢苟同。如果法庭认定他的言论侵害了别人的名誉，他必须就此停止此类言论，不得继续发表此类观点，这是对法律的尊重。还有这也不是什么言论自由的问题，任何自由都有边界，就是你的自由不能侵害他人的自由。你说谁的文字好还是不好这属于你个人文学偏好，完全自由，但指控谁欺诈这就是法律问题了，不是言论自由可以保护的。在这一点上法律还真是个人自由的挡箭牌。作为在美国生活多年的人，方舟子应该很明白这个道理才是，他说的这些话是他的气话吧？还是也有个什么团队？……”

三 互联网的自由与权利

从脉络上看，这场闹剧始于韩寒关于“民主，自由和革命”的话题，最后又绕回到“自由”这个问题上，也算是符合逻辑。正如韩寒在他的文字中写到的那样，民主自由不仅仅是一个空洞的口号，要落实这个主张，对于民主自由的理解和接受程度是个大前提。虽然他文章中其他的观点未必都经得起推敲，但这一点显然没说错，至少这场关于“代笔”的风波，很充实地证明了这个观点。人人都渴望民主自由，渴望拥有说话的权利，但对于他人的自由和权利又有多大的尊重呢？缺乏逻辑的指控也能获得如此多的认同，“站队论”现象的普遍存在都说明了这不是一场简单的口水战，而是反映了中国互联网上缺乏独立思考、缺乏根本准则的众生相浮世绘。如果说这种现象是正常的，那么只能说这种自由是属于少部分人的，而且是牺牲了大多数人的自由来获取的——这显然是与大家所期望的那种自由南辕北辙的。

文章的最后，需要说明一点：尽管不赞成韩寒的所有言论，但方舟子对于韩寒的质疑，是不能被以写作为生的人所认同的。正如法律方面的分析表明的那样，任何人都不是完美的，都是可以被质疑的，但这种质疑必须是有根有据的，不能是主观臆断无端质疑。在逻辑上，如果这种质疑成立，那么所有写作者都必须证明自己的文字是自己的创作物，不是他人代笔的结果；而对于文章的思考又如何证明呢？如果一句“那是你事先看过了代笔的文章背下来然后默写的”这种质疑都能成立，那么所有的写作者在这句质疑面前都将人人自危——包括方舟子自己也不例外。没什么证据能证明他的背后没有一个写作背后团队。如果这种逻辑竟然在互联网上和现实中获得认同，并得到推广，那无疑将是一件极为可怕的事情。用我们都熟悉的一个词概括就是“莫须有”，而莫须有的后果是什么，相信大家心知肚明。

所以尽管目前的局势犹如一团乱麻，一滩浑水之下依然看不到结果，但这篇文章必须要写，观点也必须明确。如果有人就此认为记者本人是韩寒的支持者，是无脑的韩粉，那就由他去吧。本人未必支持韩寒，只是作为一个写作者，不能支持方舟子的质疑逻辑而已。此文完全是记者本人亲手所创作，没有代笔团队，文责一定负责到底。这是一个写作者的自由，也是一个写作者的权利。不仅仅在互联网上，在现实中，我以及我身边的同事，都是这样认定的。P

作为一个鲜明的实例，“韩方大战”为“自由”的定义做出了绝妙的注解。如果可以让卷入其中的围观者抛弃“非此即彼”的二元化论调，重新审视一下“自由”的真正价值，这场事件的意义或许会比“闹剧”来得更为实际

信息化的发展建设带来了人类社会巨大的进步，也创造了无穷无尽的财富，却让人们越来越缺乏安全感，这是为什么？安全——这个仅次于生理需求的底层需要，如今再次成为现代人的迫切需求。生活在信息化时代的我们已经开始担忧个人数据泄露所带来的种种隐患，以及在不知不觉之中流失的数据财产。作为背负着保护信息安全使命的种种安全系统与设备，你又了解多少？



何处安睡
信息时代的安全隐忧

■策划 本刊编辑部

导 读

指纹？面纹？声纹？新型安全系统坚如磐石？



■四川 馒头

如果科技掌握在善良人的手中，它可以改变世界甚至改变命运；但若科技被邪恶势力所挟持，恐怕也足以毁灭一切。当我们的生活被形形色色的安全系统所包围，每个人的隐私藏匿于一连串数字之中时，你是否曾有过一丝隐隐的担心？不过到了今天，我们已经可以抛弃传统的密码输入，而是通过手指、脸部、眼睛或者声音来开启只属于自己的“秘密之门”，但这样真正能摆脱一切险阻到达理想的乌托邦吗？本文将以生物识别技术为重点，探寻现代安全系统之路。

生物识别技术

一、 指纹识别系统

每个人在来到世间的时候，上苍就赋予我们一套与众不同的生命纹路。这些纹路在图案、断点和交叉点上各不相同，具有独一无二的特性。而作为身体参与外界活动的重要部位——手指，其上面的指纹扮演了极为重要的角色。

要想知道指纹是如何被识别的，首先要了解指纹具有哪些特征。指纹特征包含总体特征和局部特征两大类。总体特征是指那些用人眼直接就可以观察到的特征，包括以下几个方面：

1. 纹形。是指指纹的总体形状，根据脊线的分布大致分为3类（**图1**）。



3种指纹形状分别为环型、弓型和螺旋型

2. 模式区。是指指纹总体特征的区域，用这个范围来判断指纹属于哪一种类型。

3. 核心点。它位于指纹纹路的渐进中心，作为指纹比对时的参考点。

4. 三角点。是指从核心点开始的第一个分叉点、断点、折点或者两条纹路的汇聚点。

5. 纹数。是指模式区内的纹路数量，在计算指纹纹路时，通常先连接核心点和三角点，这条连线与指纹纹路相交点的数量就是指纹的纹数。

局部特征是指指纹上的节点。不同指纹会具有相同的总体特征，但它们的局部特征——节点却不可能完全一样。由于指纹纹路不是连续、平滑、笔直的，常常会有中断和分叉，这些断点、分叉点和折点就称为节点，正是它们决定了指纹的唯一性。

了解了以上这些基础知识，我们再来谈指纹图象采集技术。采集指纹图象是一个十分复杂的问题，因为用于测量的指纹仅是相当小的一片表皮，所以采集设备应有足够好的分辨率以获得具体细节。指纹图象采集设备主要采用光学技术、硅技术、超声波技术3种：

1. 光学技术是利用光的全反射原理。由于指纹的脊和谷（即凹凸处）的深度不同，按压时采集器通过发出光线并收集反射光来建立指纹模型。

2. 硅技术将电容传感器和手指视为2个极板，利用手指纹线的脊和谷相对于平滑的硅传感器之间的电容差，形成8位灰度图象。

3. 超声波技术利用皮肤与空气对于声波阻抗的差异，从而识别出指纹上的脊与谷。

通俗地说，指纹识别技术就是在系统中创建指纹数据库，让系统收集并记录使用者的指纹信息。之后就会通过扫描操作者的指纹信息与数据库中的信息进行比对，从而判断使用者是否为创建者本人，并赋予相应的权限。其中，指纹识别的过程可以简单理解为3个步骤：采集并初步处理原始图像；提取指纹特征并转换数据；对比并给出匹配结果。得益于现代电子集成制造技术的快速发展，指纹识别系统已经走入我们日常生活，成为目前生物检测学中研究最深入、应用最广泛、发展最成熟的技术。

目前指纹识别系统已经广泛应用到中高端笔记本电脑、智能手机等移动设备上，那么它们是如何工作的呢？下面就以MOTO ME860手机和联想V460笔记本电脑为例，向大家进行演示（**图2～图11**）。



第一次使用指纹识别系统时，会要求用户输入一个解锁PIN码，以便在指纹无法被识别时使用

为提高指纹识别率，系统会让用户至少录入3次指纹

系统会同时录入左、右手不同指纹，防止指纹破损造成识别系统无法识别



设定完成并锁屏后，再次点亮屏幕会提示“滑动指纹传感器”来进行解锁

第一次使用联想V460的指纹识别系统时，会让用户创建一个Windows登陆密码，类似于手机上的解锁PIN码，同样用于在指纹无法被识别时使用



联想的指纹识别系统可以对左右手10只手指进行指纹录入，大大提高了识别率和可靠性



系统连续采集3次相同的指纹后才会录入指纹信息

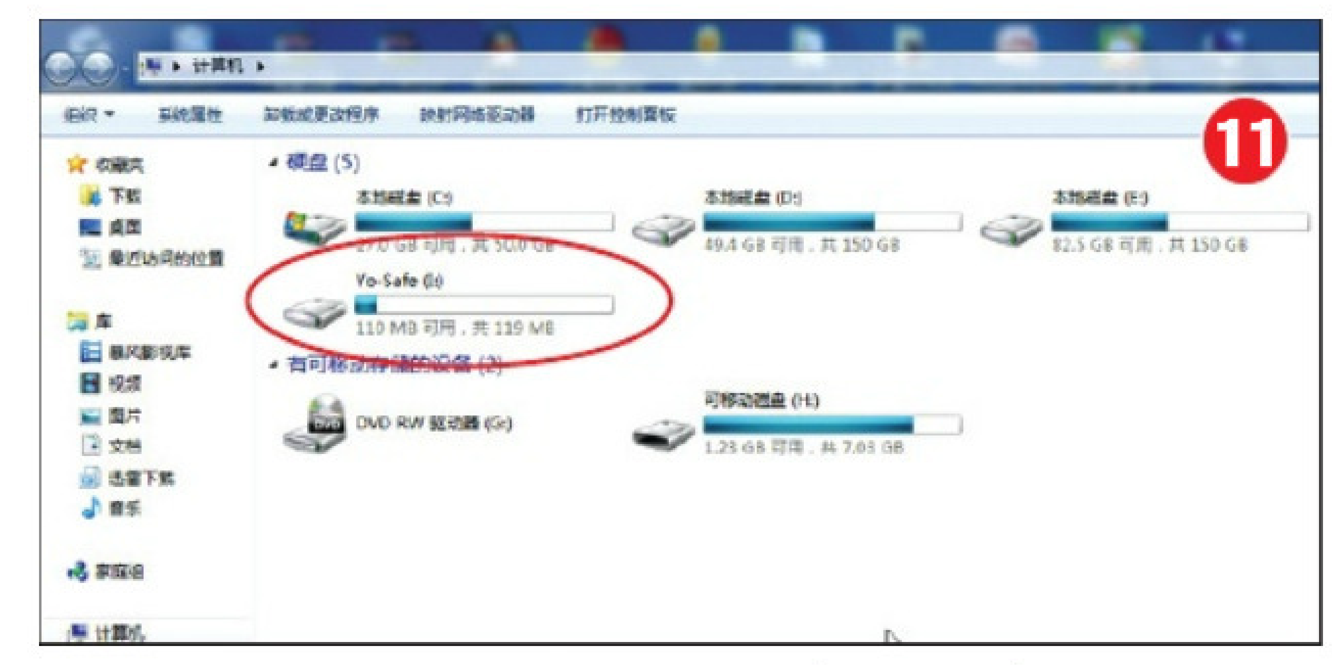


注销计算机并进入登陆界面，点击“切换用户”就能找到另外一个“请刷手指”的系统登陆账号



通过指纹识别验证后会自动启动BioExcess程序，它可以开启或关闭指纹识别器并管理登记过的指纹密匙

轻轻松松用手指来解锁手机或者登陆个人电脑的确很酷很给力，但是如果你觉得有了这种装置就万无一失的话也许就大错特错了，这些“手腕”对于那些好莱坞大片中的特工们来说简直就是雕虫小技，用伪造的指纹来进入高度机密的大楼或者保密区域的桥段比比皆是，甚至可以说是必会的职业技能。但是在现实生活中，真的也是如此吗？如果你买了一台带有指纹识别的笔记本，有没有担心过某一天你身边的人会伪造一枚与你一模一样的指纹非法登陆你的操作系统？下面笔者就利用日常生活中的物品，通过4个伪造指纹的实验为大家揭晓答案。



联想指纹识别系统还提供了一个名为“Yo-Safe”的私密分区

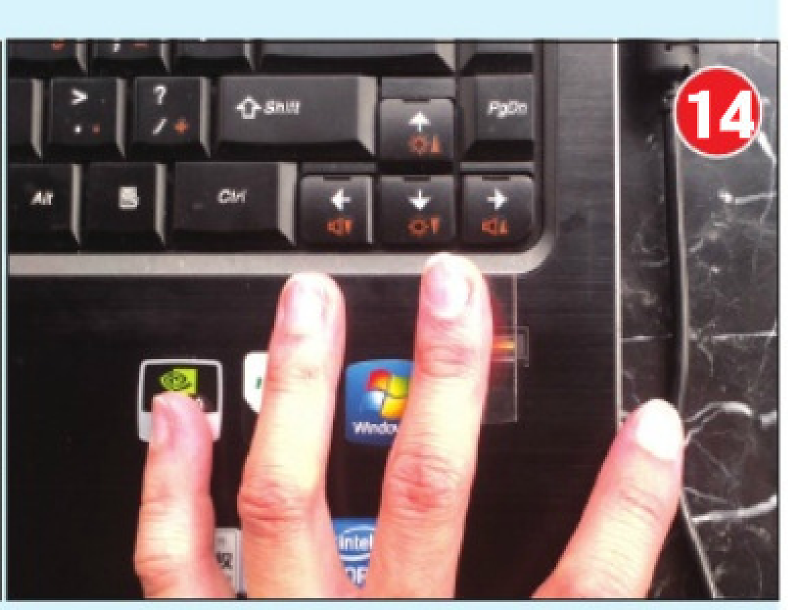
实验1

实验材料：印泥、透明胶

实验成本：2.5元


手指沾上印泥后按压在透明胶上，并尽量保存整个指纹的完整性


将含有指纹的透明胶剪下，对折整齐


将透明胶上的指纹翻折并放在笔记本的指纹识别器上，用其他手指按住透明胶并滑过扫描区

实验2

实验材料：印泥、薄塑料袋

实验成本：2.0元


选取一块表面平整的塑料袋


用手指沾上印泥并按在塑料袋上


用其他手指按住印有指纹的塑料袋并滑过扫描区

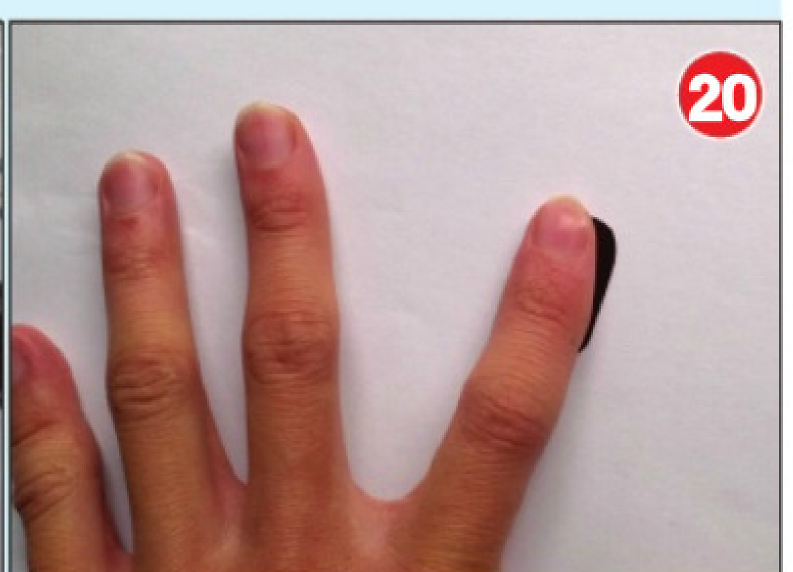
实验3

实验材料：易拉罐、透明胶、双面胶、蜡烛

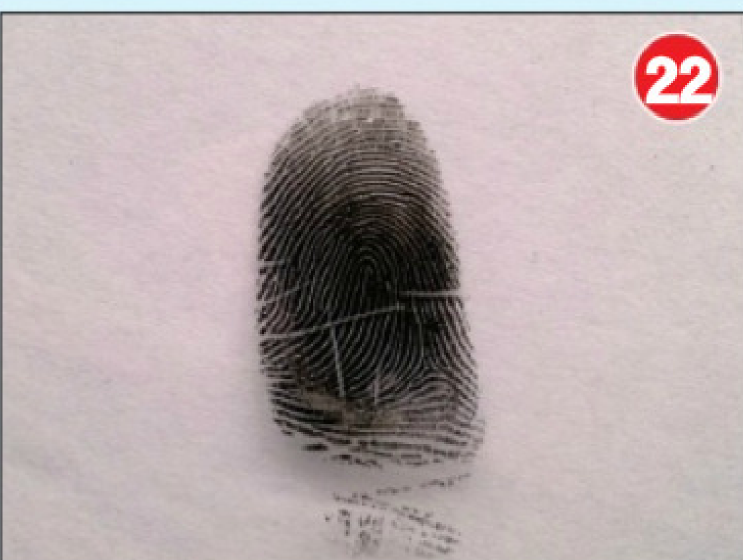
实验成本：4.5元

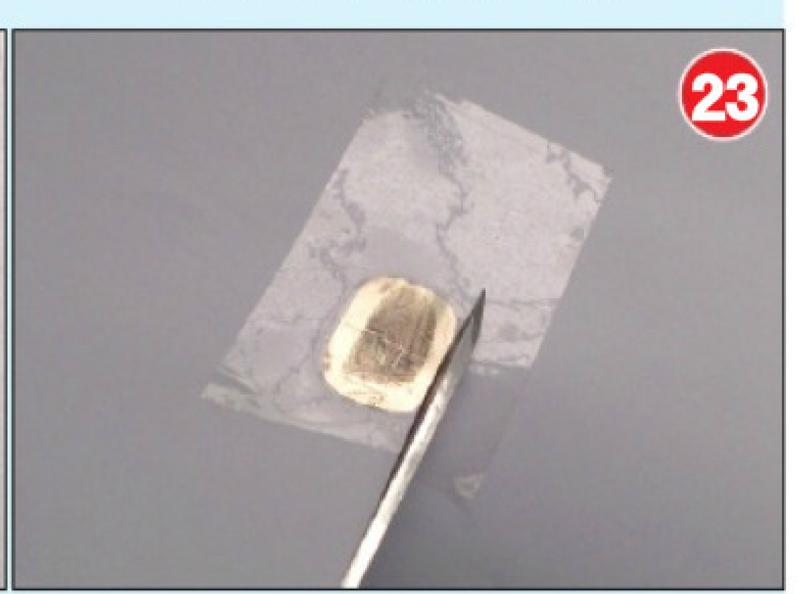

将易拉罐的铝皮剪成手指形状大小


将铝片放在蜡烛上熏黑


将手指按在熏黑的铝片上


此时手指会留下清晰的黑色指纹痕迹

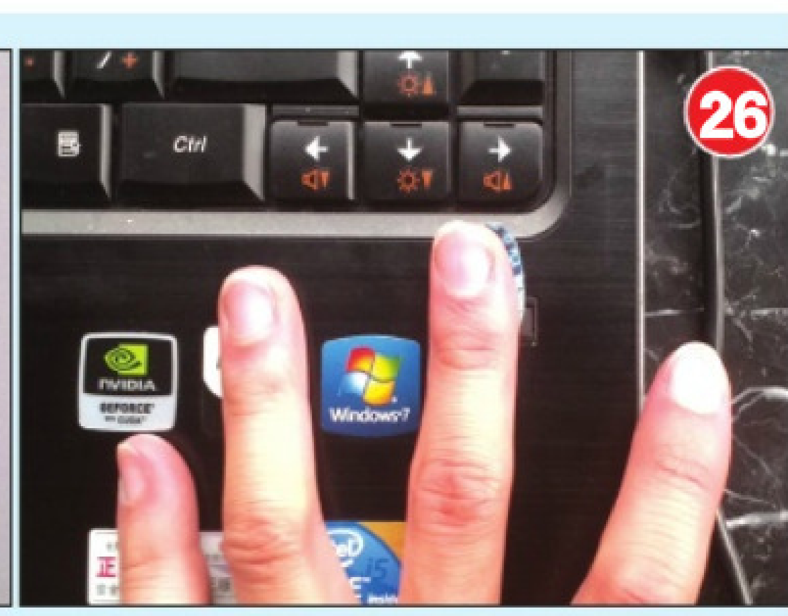

将手指按在透明胶上


将印有黑色指纹的透明胶反面粘贴在一块干净的铝片上并沿铝片边沿裁剪



将铝片背面贴上双面胶


将透明胶撕开并粘在手指上


将粘有铝片的手指按在指纹识别器上，并滑过扫描区

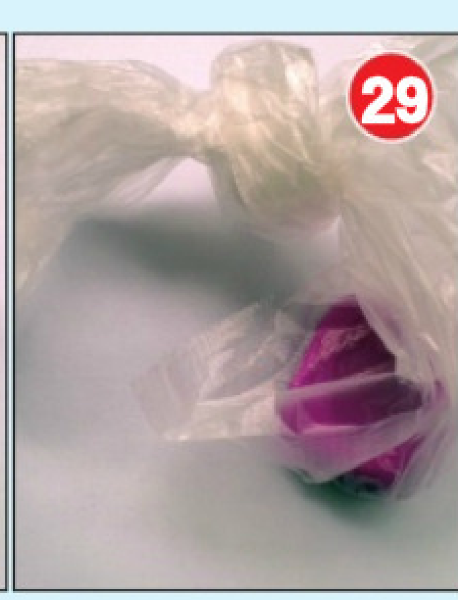
实验4

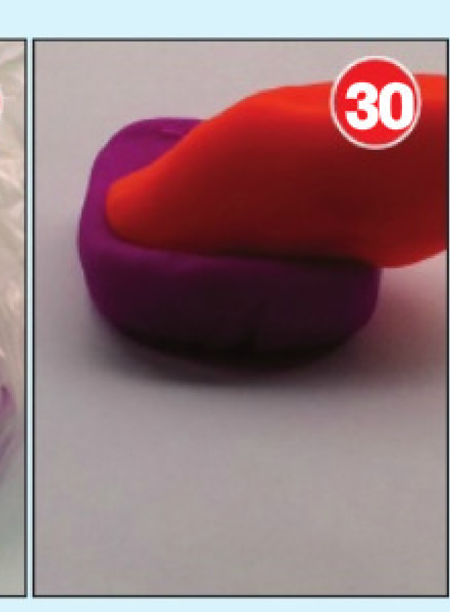
实验材料：橡皮泥、食品袋

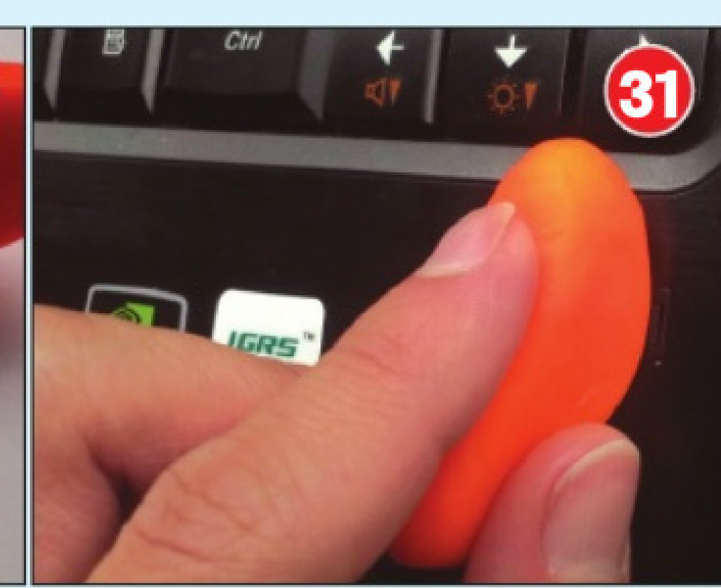
实验成本：6.0元


取一块橡皮泥做成正方形并用工具将其压平，使表面不会留下任何印记


将手指用力按入橡皮泥中


将印有指纹的橡皮泥装入食品袋中，放入冰箱冷冻


取出冷冻好的橡皮泥，将另外一块做成手指状的橡皮泥按入其中，待指纹成型后取下，用食品袋放入冰箱冷冻


取出做好的橡皮泥，将其放在指纹识别器上，并滑过扫描区

实验结果：

	MOTO ME860	联想V460
实验1	无任何反应	无任何反应
实验2	提示未验证指纹	无任何反应
实验3	无任何反应	无任何反应
实验4	手指滑动距离太短，提示未验证指纹	无任何反应

实验总结：

实验1采用的透明胶为最简单的光学测试，对这两种设备的指纹识别系统完全没用。

实验2采用薄塑料袋，在手机平台上出现了“未验证指纹”的提示。笔者最初以为是滑动过程中出现了偏移，于是用手指套上干净的塑料袋进行对照实验，结果为成功解锁。相比之下，指纹识别器对塑料袋上所印指纹没有任何反应，所以笔者推测ME860手机采用的是电容传感器，这种伪造手段无法对其构成威胁。

实验3采用了网上目前比较流行的破解指纹打卡机的方法，但对于本次实验的两种指纹识别装置完全没用，这是因为指纹打卡机采用的是光感应传感器。

实验4是希望用橡皮泥来模拟皮肤的效果。在手机指纹识别器上最初提示“未验证指纹”，后多次出现“手指滑动距离太短”提示，这可能是因为橡皮泥在滑动的过程中，指纹出现了变形从而影响了效果。而在笔记本平台上，即使是类肤的橡皮泥也没有任何反映。

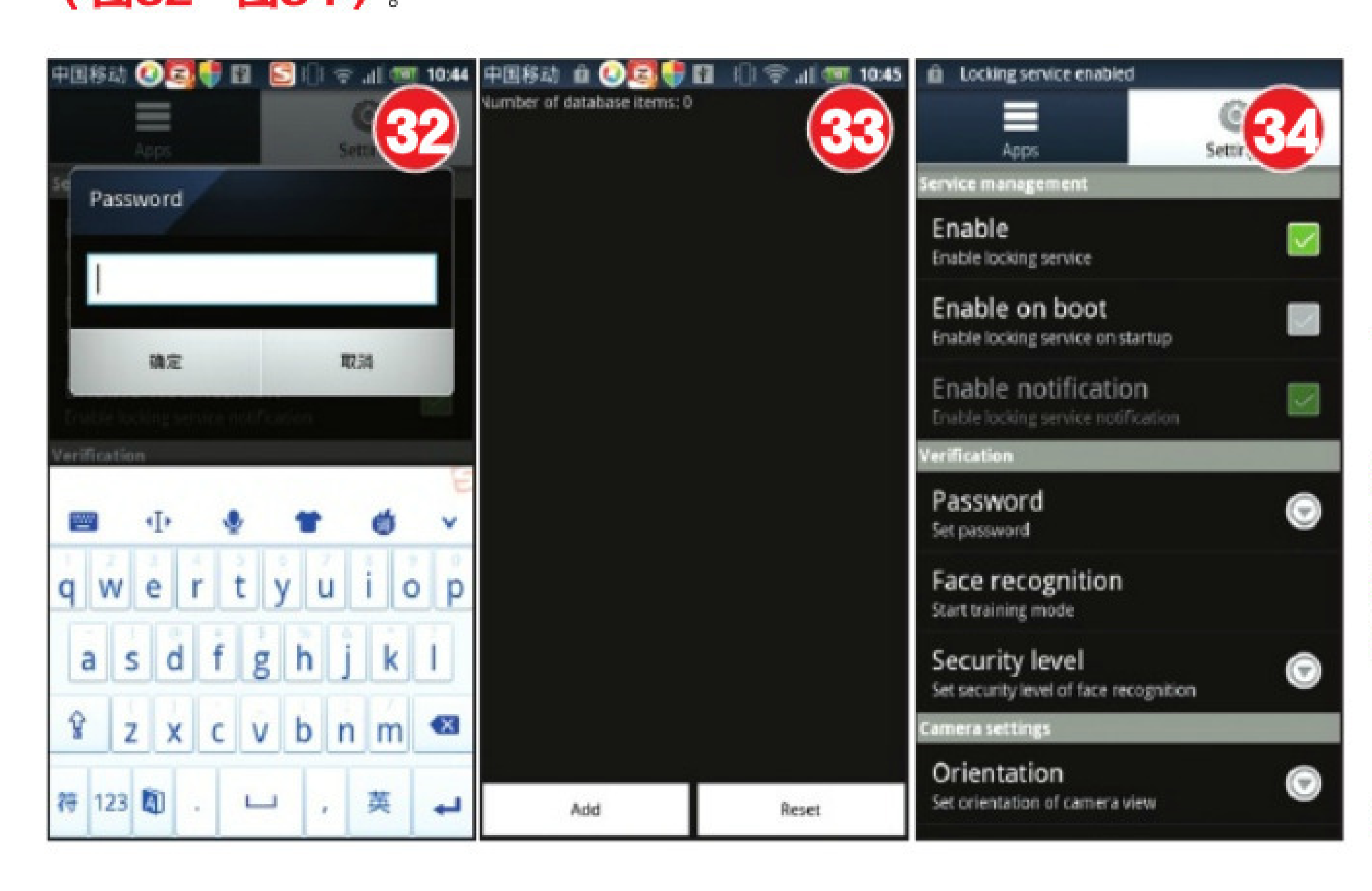
综上所述，这4种伪造指纹的方法均以失败告终，真不知道究竟是让人高兴还是失望。ME860手机所采用的电容式传感器已经能够提供足够的安全防护，而联想V460笔记本的指纹传感器也同时具有较高的安全防护能力。所以电影中所描写的种种破解手段，在现实生活中还是很难复制。

二、面部识别系统

面部识别是以人脸识别技术为核心，通过采集人脸面部的特征将图像与数据库中数据进行对比，从而确定使用者的身份。其中这些特征包括双眼之间的距离、眼窝深度、颧骨、鼻梁宽度、下颚和下颌轮廓等。简单地说，面部识别有5个步骤：

1. 摄像头采集面部轮廓信息。
2. 系统确定头部位置、大小以及姿态。
3. 将头部图像进行标准化处理（缩放或旋转）。
4. 将面部数据转换为唯一代码。
5. 将代码与数据库中已存储的数据进行比对，得出匹配结果。

目前面部识别系统已广泛应用到各个领域，例如国外的很多全民投票系统，就可以筛选出重复登记的选民；银行自动取款机通过采集用户的数字照片将其录入为面纹，避免用户身份失窃；联想的A、T和X系列的Thinkpad笔记本电脑上的屏幕保护程序中，也整合了这种技术作为安全屏障。其实只要你的笔记本或智能手机有前置摄像头，大部分都可以使用面部识别技术进行解锁、登陆等操作。本次实验的测试机MOTO ME860就是一款配置了前置摄像头的4G手机，虽然Andriod 4.0已经提供了面部识别解锁功能，不过ME860目前仍无法升级，好在通过一款名为“Visidon Applock”的应用程序，也可以实现相似的功能（图32~图34）。



左：第一次使用时，会要求用户输入一个验证密码，以便在面部无法被识别时使用

中：点击“Face recognition”（面部识别）选项，手机将启用前置摄像头。将摄像头对准面部，当锁定框变为绿色时，点击“Add”（添加）按钮，录入一次面部特征数据。上方的“Number of database items ”会显示已录入的个数

右：设置完成后，勾选“Enable”（启用服务）按钮即可开启面部识别功能

那么这款面部识别程序的可靠性如何呢？下面将通过两个小实验进行验证。

实验5

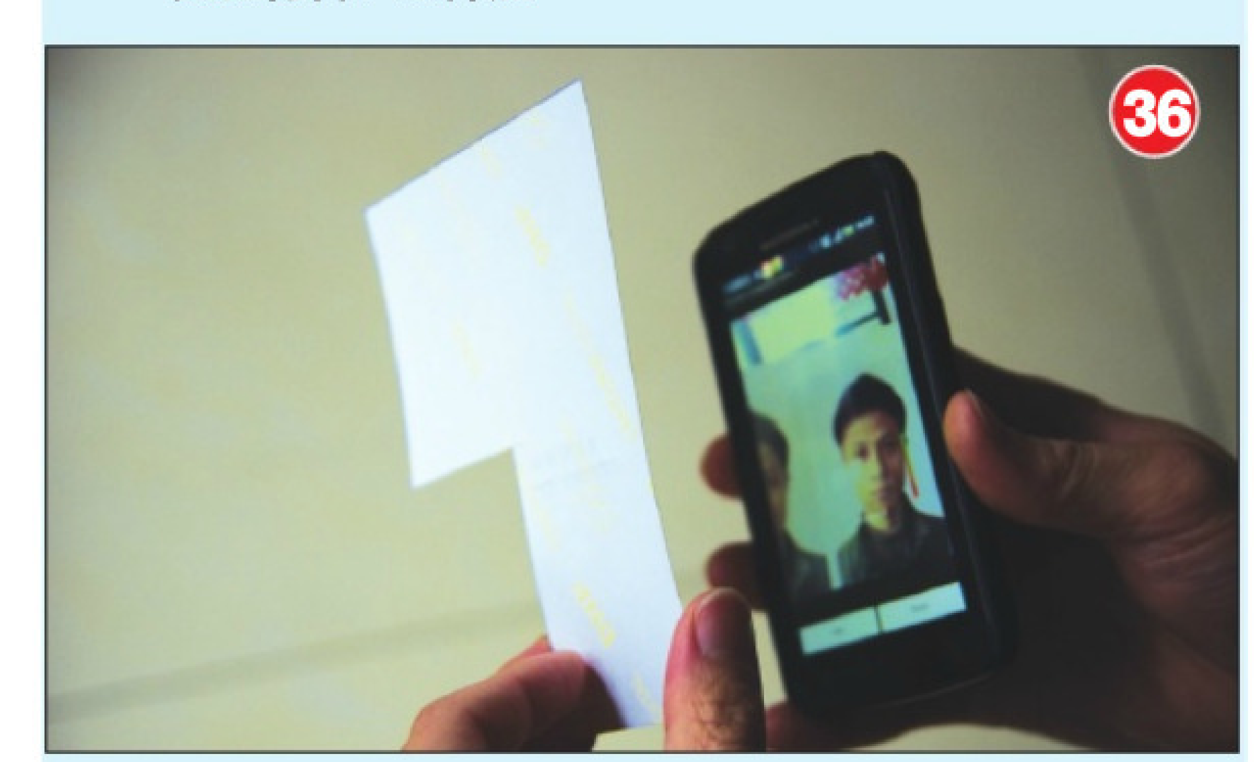
实验材料：前置摄像头拍摄的照片



将前置摄像头拍摄的照片打印或转存到其他显示设备，之后将显示有照片的设备对准面部识别区域进行验证

实验6

实验材料：证件照



将证件照片对准面部识别区域进行验证

实验结果：

	MOTO ME860
实验5	正确识别
实验6	正确识别

实验总结：

实验5使用的前置摄像头所拍摄的照片，能够完全模拟出前置摄像头的拍摄环境，识别成功。

实验6使用了笔者的免冠证件照，识别系统依然能够正确识别。

综上所述，通过手机前置摄像头与专门的应用程序搭建的面部识别解决方案存在不小的安全隐患，与指纹识别技术相比，目前应用在移动设备上的系统的“科技含量”不高。即使恶意攻击者不认识对方，获取机主的面部图像也不算是难事。

三、声纹识别系统

声纹识别也称说话人识别，包括说话人辨认和说话人确认两类。前者用于判断某段语音是若干人中的哪一个所说的，是“多选一”问题；而后者用以确认某段语音是否是指定的某个人所说的，是“一对一判别”问题。不管是辨认还是确认，都需要先对说话人的声纹进行建模，这就是所谓系统的“训练”或“学习”过程。 目前大部分声纹识别系统都是基于声学层面的特征（如频谱、倒频谱、共振峰、基音、反射系数等）。声纹识别的应用领域范围很广，市场的占有率达到15.8%，仅次于指纹特征识别。

声纹识别的优缺点

优点：

1. 声纹识别只需要一个麦克风来采集信息，成本低廉。对于通讯设备而言，无须额外的录音设备。

2. 声纹特征提取方便，在一些刑侦行动中，可以在对方不知晓的情况下获得。

3. 声纹识别可以通过手机、电话或者网络进行远程身份确认。

4. 声纹辨认和确认的算法相对比较简单。

缺点：

1. 同一个人的声音具有易变性，受年龄、身体状况、情绪等影响，从而也会影响声纹识别的成功率。

2. 不同的麦克风和信道对识别性能有所影响。

3. 说话人环境中的噪音对采集系统存在干扰。

4. 多人说话的情况下，不易提取声纹特征。

“SuperLock”是一款Android平台下的锁屏和安全保护程序，启动程序服务后可在开机、关屏和受保护的程序启动时开启保护功能。通过密码、手摇、声纹等方式进行解锁，可操作和可玩性都很高（图37～图40）。



这款名为“Super Lock”的手机应用程序可对开机解锁、屏保解锁、软件启动保护、USB保护等启用声纹识别



使用软件前，首先要在“声纹训练”中建立声纹模型

录制3段相同的音频后点击“执行”按钮完成操作，如果系统判断3段录音模型一致，则建模成功，否则需要重复录音

模型建立后，可以通过声纹对比模拟测试，检测说话人的声纹是否能够正确识别

实验7

实验材料：安装有声纹识别应用的手机、具有录音功能的MP4



进入“声纹训练”并同时让MP4进行录音。完成后打开“声纹对比模拟测试”项目，播放MP4中录音，查看是否能够识别

实验8

实验材料：安装有声纹识别应用的手机、其他可录音手机



进入“声纹训练”并同时打开手机的录音功能。完成后打开“声纹对比模拟测试”，播放手机中录音，查看是否能够识别

实验结果：

	MOTO ME860
实验7	正确识别
实验8	无法识别

实验总结：

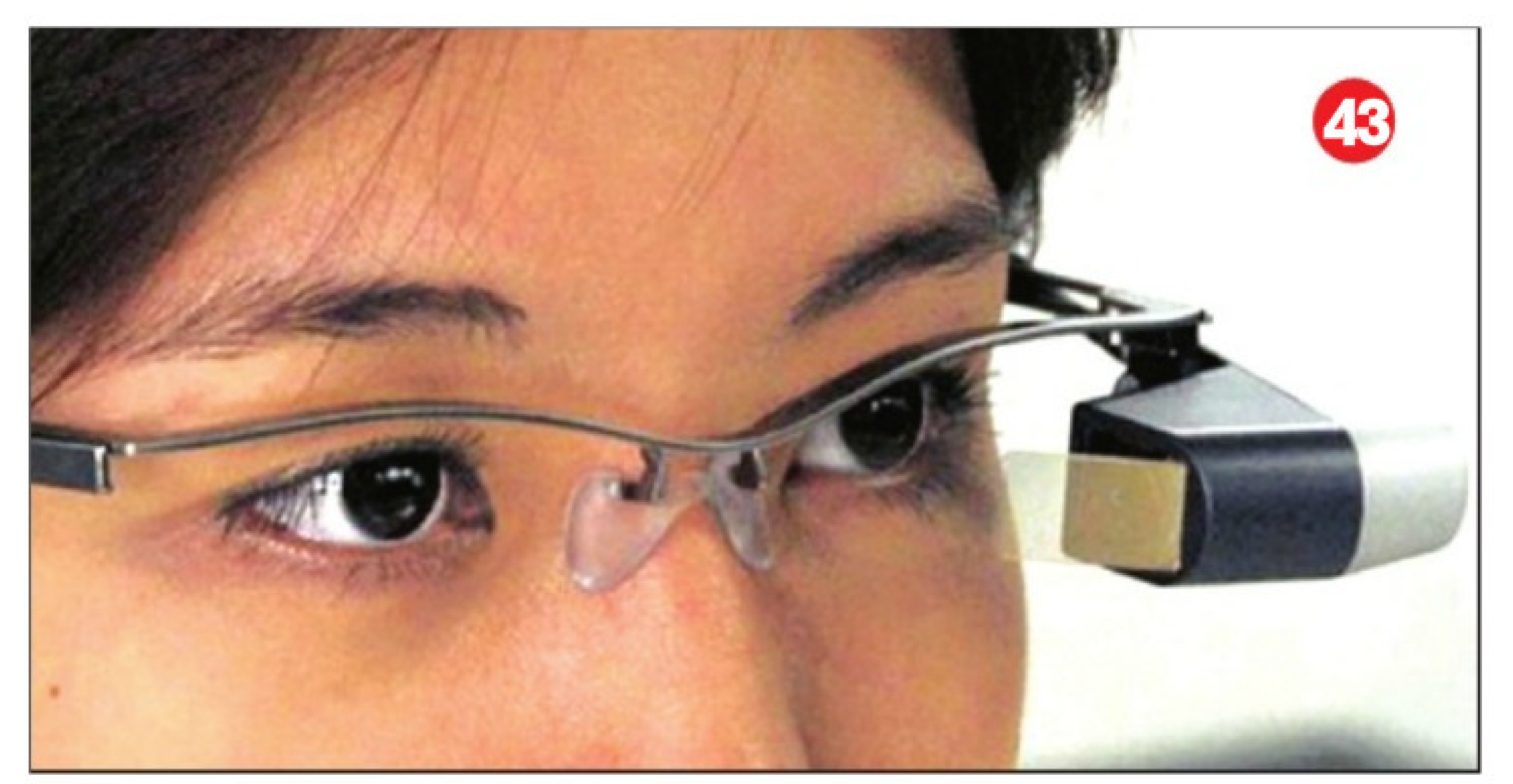
实验7所用的MP4录音效果较好，在播放录音解锁时，能较真实地还原说话者本人的声音，因此被正确识别。

实验8所用的手机录音效果较差，所播放的录音已经变调，不能还原说话者本人的声音，因此无法被识别。

综上所述，声纹识别系统对录音设备和播放设备均有一定的要求，在保证录音不失真的前提下，就可以正确被识别。所以其安全性显然不高。

四、眼纹识别系统

眼纹识别技术包括视网膜识别和虹膜识别两种。其中视网膜识别系统类似一台视网膜血管分布扫描器。在采集数据时，扫描器发出一束光射入使用者的眼睛，并反射回扫描器（**图43**），系统会迅速描绘出眼睛的血管图案并录入到数据库中。虹膜识别与视网膜识别相似，只是采集对象变成了虹膜（即眼球中间黑眼珠部分），通过红外光对虹膜上的纹路进行识别。



虹膜的定位与产生代码的时间不到1秒，数据库的检索时间也相当快

视网膜识别的优缺点

优点：

1. 视网膜具有稳定的生物特征，通常情况下不受年龄和疾病的影响。
2. 视网膜不可见，因此很难被伪造。

缺点：

1. 由于视网膜识别的红外光会扫描眼球，经常使用可能会伤害使用者的眼睛。
2. 在录入眼纹信息时，眼睛必须处于静止状态，让录入者感觉不适。
3. 视网膜识别系统的拒真率相对较高。
4. 成本较高，不易投入大规模生产。

五、基因识别系统

基因识别主要是识别DNA序列上的生物特征片段，其对象是蛋白质编码基因，也包括具有一定遗传学功能的RNA基因。这种技术目前主要应用于专业领域，如医学遗传、考古等，本文不再细谈。

其他安全技术介绍

一、设备寻回

在日常生活中，丢失东西是每个人都会碰到的悲催事儿，以前发现自己的东西丢失了，普通青年会原路寻找，文艺青年会贴个悬赏启事，XX青年则会去找警察叔叔寻求帮助……开个玩笑。手机作为当今社会每个人的必备物件，有时甚至比身份证还要重要。QQ号丢了，大不了找回密码，做个好友恢复就完了；如果手机丢了可就非同小可，上面保存的各种资料和上百个电话号码有可能会被恶意利用，搞不好那些坏蛋还要来个群发短信向所有人要求汇款，万一有人信了可就麻烦大了。不过“魔高一尺道高一丈”，设备寻回也已经成为可能，不信，来看看！

苹果与谷歌占据了全球智能手机市场90%以上的份额，不仅在操作系统上，在移动服务以及云端同步等领域，两者同样竞争激烈。用户通过苹果的iCloud与谷歌的Gmail所提供的云同步功能，不仅可以找回手机上的通讯录，找回丢失的手机也不是什么难事。Apple早在2008年便发布了MobileMe服务，可以说是iCloud的雏形。在当时，MobileMe中一款叫作“Find My iPhone”的应用便吸引了很多人的目光，它可以直接显示当前设备在Google地图中的所在位置。而在iCloud正式发布以后，我们发现它已经完全移植了Find My iPhone的功能，支持在浏览器上寻找iOS设备所在位置，并提供密码锁定、远程清除手机设置等功能（图44）。



这些功能可以在丢失手机时避免更大的损失

“按图索骥”不是找回手机的唯一办法，前一阵子国内的一则新闻也是颇为有趣。失主中午刚刚弄丢了iPhone 4S手机，晚上就收到了捡到自己手机的人的自拍照片，一气之下就把照片发到了网上，随后的寻回过程更是不费吹灰之力。这不是科幻电影中的情节，一切都要归功于iCloud中“照片流”的一项功能，用户打开后只要拍摄照片，文件就会自动上传到网络空间中（图45）。用户在其他任意一部苹果设备上登陆自己的账号，就可以从网络空间中下载到这些自动上传的照片。怎么样，厉害吧！

Find my iPhone这个功能作为苹果iOS内置服务得到了全球消费者的喜爱，而使用Android手机的朋友也不必因此而灰心，苹果iCloud寻找设备的功能是基于Google地图而实现的，所以谷歌自家的产品也肯定不会落后于对手。“Plan B”这个Android上的实用软件就可以让我们实现同样的功能，而且使用极为简单，功能更为强大。在发现手机丢失以后，用户甚至可以直接通过网络让手机安装Plan B客户端，并同时自动发送当前位置信息（图46）。



照片流中的图片最长保存30天，最多1000张照片，且不会占用iCloud的空间



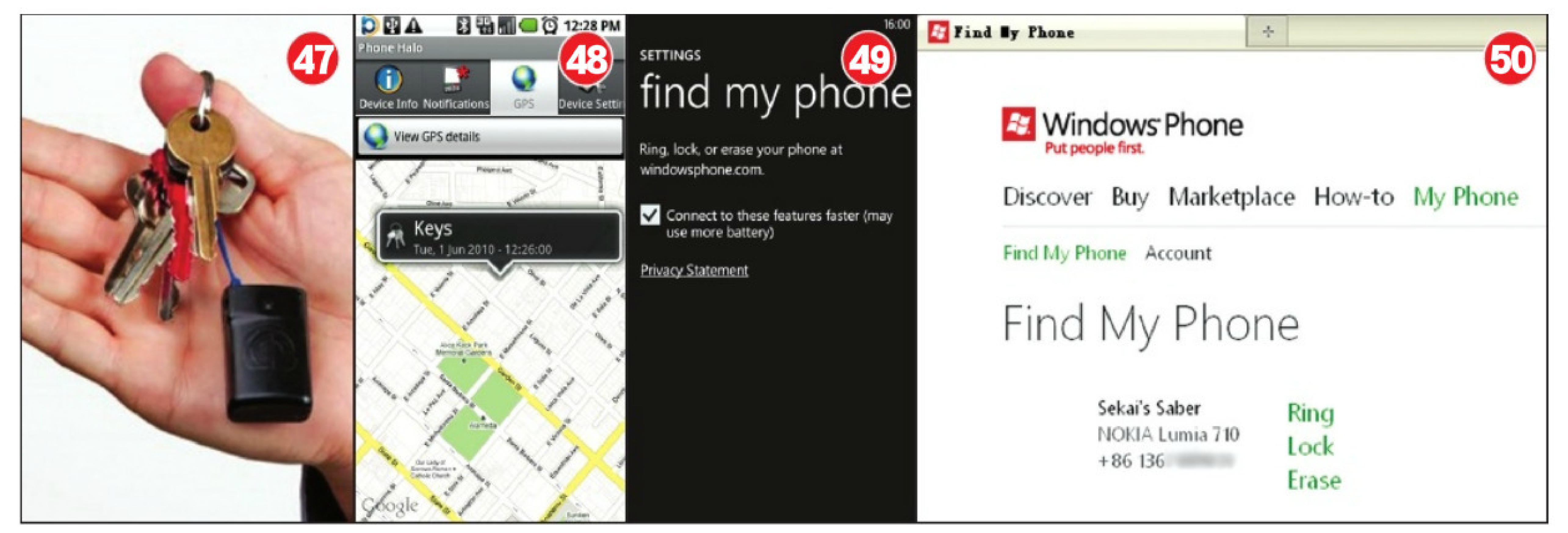
透过Android Market网页版的远程安装功能，Plan B能自动下载、安装、运行程序

Android系统不但可以帮助你找到遗失的手机，同时还能找到其他任何丢失的物品。现在，你只需要掏出手机，丢失的钱包或者其他东西就会自动出现在Google地图上，而且位置精确，这个神奇的软件就是Phone Halo。整套解决方案分为两个部分：免费的Phone Halo软件和一个50美元的定位小装置。比起钱包和钥匙，这些钱还是挺值得。这个 GPS小装置通过USB接口充电，最长可以连续使用7天，不错吧？Phone Halo通过发送一条GPS地图信息或邮件来告诉你丢失物品的准确位置，这样

用户就可以通过地图方便快捷地看到丢失的物品在哪里了（图47、图48）。当然，也可以使用这个小装置来跟踪最近有些异常的男朋友或者淘气乱跑的宠物狗。

另一则有趣的新闻则发生在Windows Phone的身上，有个老外从酒吧出来以后，发现自己的高尔夫球包不见了，当时里面还有一部WP7手机。于是他迅速回家打开了"Find My Phone"的网站，在地图上他看到手机正离他丢失的位置越走越远。最后，手机停了下来，当天晚上警察就发现了高尔夫球袋和那个小偷，丢失的物品很容易被找了回来。

Find My Phone是WP7的内置功能，如果你还没有设置，强烈建议马上开启它。虽然在国内，地图功能尚不能使用，但是响铃、锁定和擦除功能一切正常，在最糟糕的情况下能够提供最后的安全保障（图49、图50）。



如果这个装置再小一些就更好了

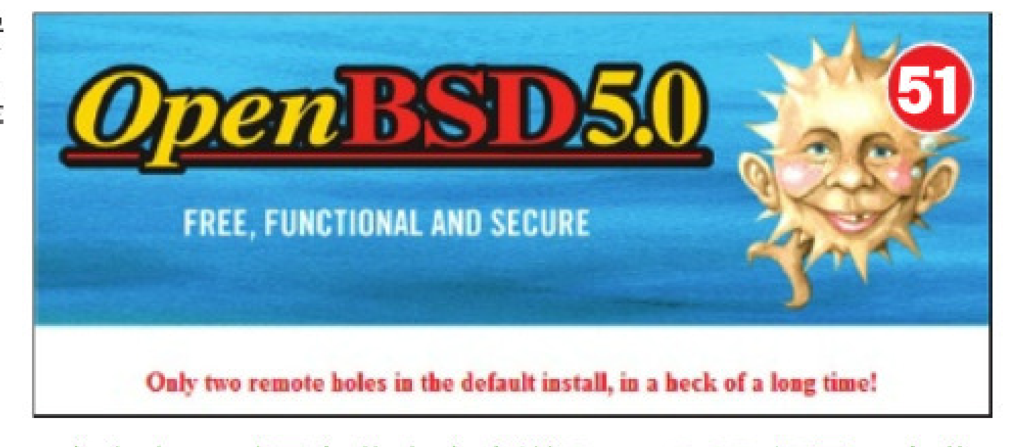
Phone Halo详细记录了物品的位置与对应的时间

Windows Phone中内置的防盗功能

绑定手机号之后，就可以使用Find My Phone的功能

二、服务器安全

服务器作为网络系统的中枢设备，对于安全性的要求往往很高，一个安全后门的敞开无异于为黑客们提供了入侵的高速公路，而作为服务器尤其是承载着数万甚至上亿网民的大型服务器，其安全又是如何防范的呢？



事实上，对于专业人士来说OpenBSD仍是一套非常艰涩难用的操作系统，难道这就是它安全性出色的原因所在？

1. 服务器的操作系统

Windows、Linux等主流桌面操作系统都有针对服务器使用的版本，相对于普通用户使用的操作系统而言，服务器版本支持更大的内存与存储容量，通过屏蔽无用的服务进程来减少系统漏洞存在的几率以提供更高的安全性。服务器的安全标准有D1、C1、C2、B1、B2、B3、A级等划分（安全性由低到高），根据不同功能以及安全的需求选用相应的操作系统是最为直接的防范方式。

那么目前哪个操作系统的安全性最高呢？OpenBSD是一个从BSD操作系统派生出的类Unix操作系统，在目前操作系统安全性排名中处于首位（图51）。在2002年6月以前，OpenBSD的网站上都是如此声明：

2002年：在默认安装下，过去6年没有任何远程漏洞被发现。

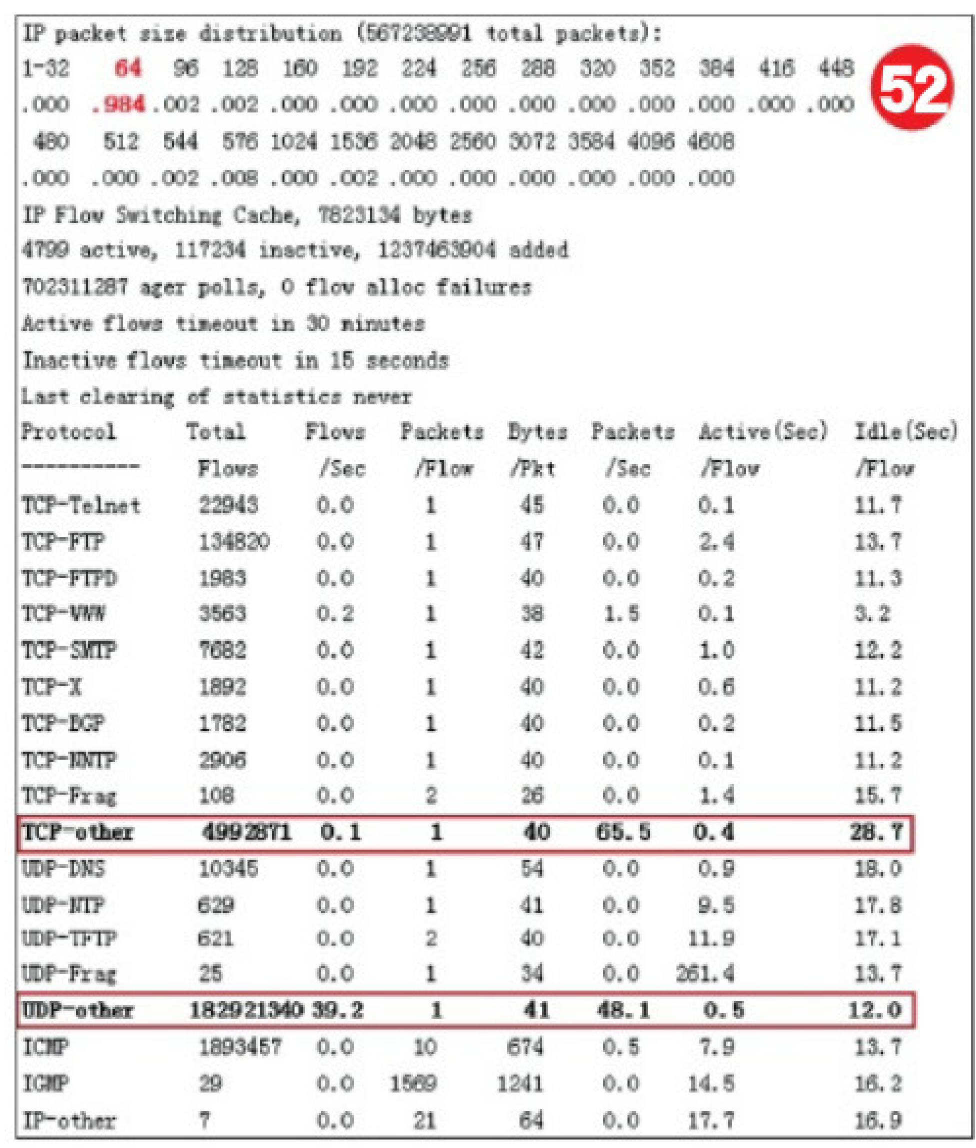
2002年6月：在默认安装下，超过8年的时间只有一个远程漏洞被发现。

2007年：默认安装下，超过10年的时间只有两个远程漏洞被发现。

但这个声明也曾被批评，因为在OpenBSD在默认安装下运行的系统服务很少，而通常安装的服务越多，发生漏洞的机会也越多。OpenBSD的这个声明有点不符合实际状况，但是OpenBSD仍然是相当安全的操作系统。

2. 服务器的防火墙

个人电脑使用的防火墙往往是以软件为主，而服务器尤其是大型服务器则采用软硬结合的方式，两者的区别不言而喻，软件防火墙与普通PC上使用的并无差别，只是起到包过滤、应用代理监控以及服务器工作状态监视的功能（图52）。而硬件防火墙则是一种硬件设备，它将软件防火墙集中在内



IP packet size distribution (567238991 total packets):

1-32	64	96	128	160	192	224	256	288	320	352	384	416	448
.000	.984	.002	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000

480	512	544	576	1024	1536	2048	2560	3072	3584	4096	4608
.000	.000	.002	.008	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000

IP Flow Switching Cache, 7823134 bytes
4799 active, 117234 inactive, 1237463904 added
702311287 ager polls, 0 flow alloc failures
Active flows timeout in 30 minutes
Inactive flows timeout in 15 seconds
Last clearing of statistics never

Protocol -----------	Total Flows	Flows /Sec	Packets /Flow	Bytes /Pkt	Packets /Sec	Active(Sec) /Flow	Idle(Sec) /Flow
TCP-Telnet	22943	0.0	1	45	0.0	0.1	11.7
TCP-FTP	134820	0.0	1	47	0.0	2.4	13.7
TCP-FTPD	1983	0.0	1	40	0.0	0.2	11.3
TCP-WWW	3563	0.2	1	38	1.5	0.1	3.2
TCP-SMTP	7682	0.0	1	42	0.0	1.0	12.2
TCP-X	1892	0.0	1	40	0.0	0.6	11.2
TCP-BGP	1782	0.0	1	40	0.0	0.2	11.5
TCP-NNTP	2906	0.0	1	40	0.0	0.1	11.2
TCP-Frag	108	0.0	2	26	0.0	1.4	15.7
TCP-other	**4992871**	**0.1**	**1**	**40**	**65.5**	**0.4**	**28.7**
UDP-DNS	10345	0.0	1	54	0.0	0.9	18.0
UDP-NTP	629	0.0	1	41	0.0	9.5	17.8
UDP-TFTP	621	0.0	2	40	0.0	11.9	17.1
UDP-Frag	25	0.0	1	34	0.0	261.4	13.7
UDP-other	**182921340**	**39.2**	**1**	**41**	**48.1**	**0.5**	**12.0**
ICMP	1893457	0.0	10	674	0.5	7.9	13.7
IGMP	29	0.0	1569	1241	0.0	14.5	16.2
IP-other	7	0.0	21	64	0.0	17.7	16.9

网站遭遇DDOS攻击的路由器日志

部，通过专门的网络处理芯片与软件协调工作，发挥更强大的保护作用。

3. 服务器日常维护

世界上没有哪种安全防范的措施是一劳永逸的，想要达到理想的安全效果，日常维护必不可少。网络管理者需要定期对服务器以及防火墙进行检查，在操作系统中，还要扫描进程中是否有异常程序或服务、服务器内文件是否被非法共享、流量是否正常，以及对重要内容进行备份、定期更新系统补丁。对于防火墙也要定期升级、检查日志文件。

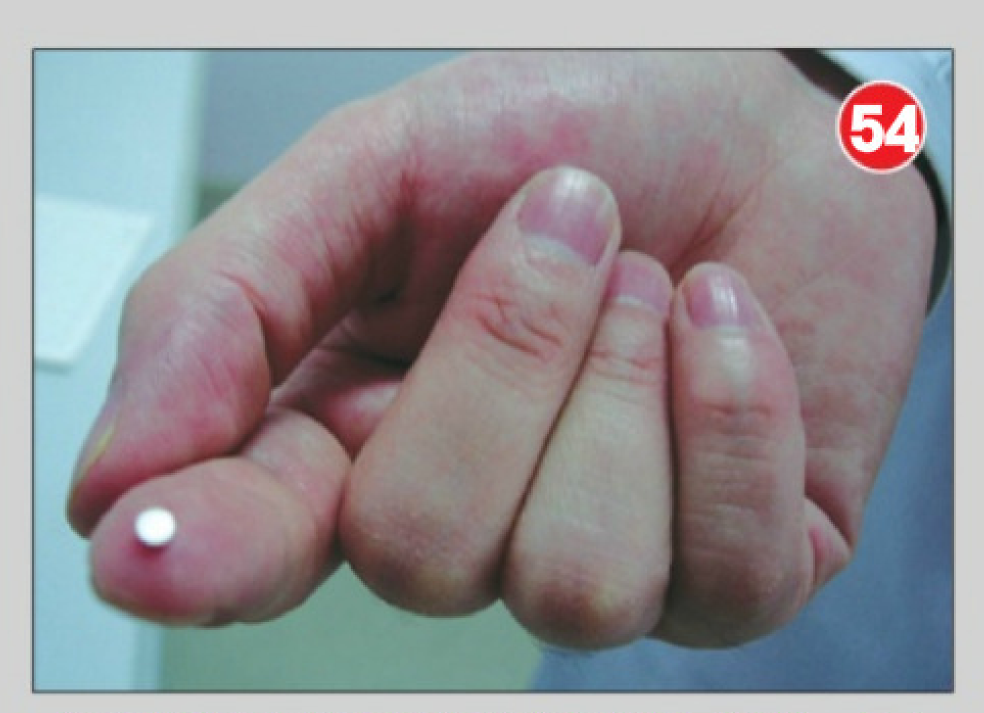
经典的专业谍报技术

间谍的历史可谓相当久远，从古至今，他们主要都是从事军事任务。《孙子兵法》中就有记载着乡间、内间、反间、死间与生间5种间谍，可见在当时，间谍活动已经成为军事中不可或缺的一部分。而现在我们对于间谍的了解大多数来自于影视剧作品，像007系列中的詹姆斯·邦德，国产剧集中的余则成等等均是这项行业的典型代表，潜行、暗杀以及出色的武功都是他们所必会的功夫。然而在现实中，间谍不可能以一当百，更不可能拥有神乎其神的隐身技能，更多的时候，间谍们运用过人的头脑利用高科技手段来获取敌方情报，下面就介绍一些经典的间谍专用设备，并且看看哪些装备也能运用到民间。



紫光灯下，隐藏的文字显出了原形，这种“隐形笔”在淘宝上比比皆是

在没有高科技电子设备的时代，间谍记录信息的方式只能是写，出于对资料的保密性以及自身保护的考虑，文字往往采用密文方式来记录，用先约定好的解密方法与自己的雇主联系。密文的方式多变，而且中文和英文相差甚远，属于密码学范畴，在这里不过多介绍。而在很多武侠小说中，常常见到在一张白纸上书写出外人看不见的密文，其原理就是利用某些有机或无机化合物对纸张的潜隐性能，在纸上写出肉眼看不见的文字。解密时会通过特别的光、热或其他化学作用来显示出字迹（图53）。密写的具体种类主要有溶液密写、复写密写、干写、压痕密写以及潜影密写等。



很多作弊考生使用的微型窃听器就是这样一个小圆片

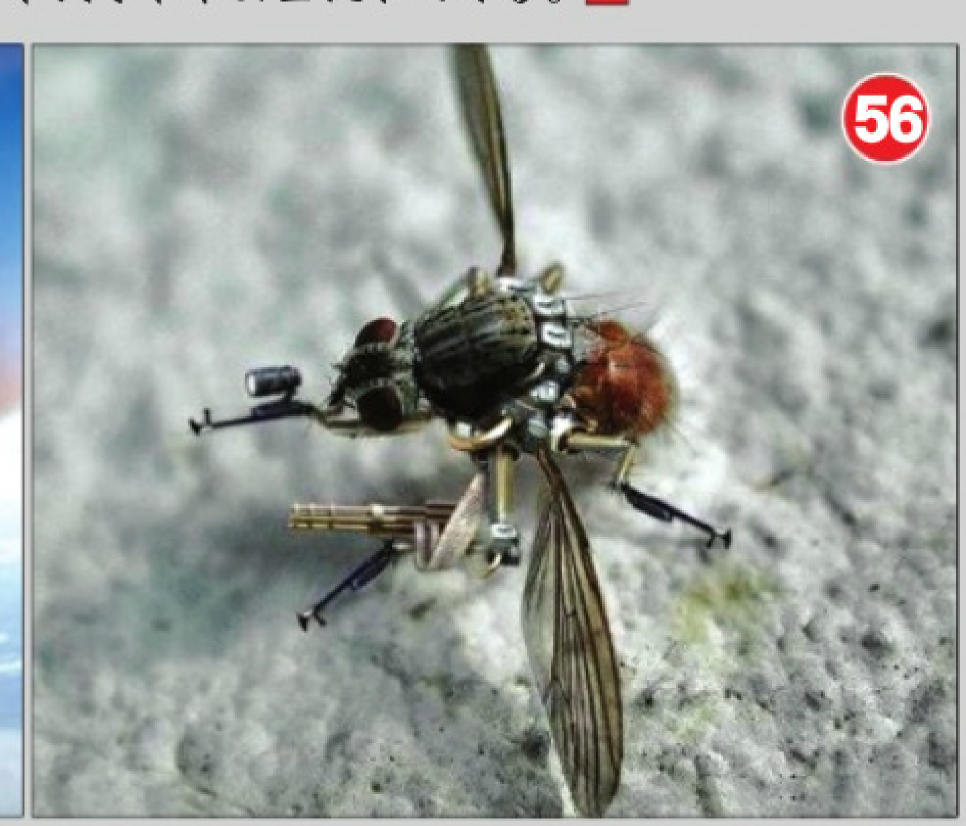
有了密写技术，间谍便可以将密函当作普通信件发出。而如今，更快速更安全的替代方法也早已出现，录音技术与无线电技术的发展实现了对声音的窃取，于是窃听器就作为了间谍们人手必备的装置（图54）。窃听器分为发送端与接收器端，它们之间使用无线电信号作为信息载体，如今普通用户使用的带录音功能的随身听、录音笔以及无线电台等设备可以说走向民用的一种延伸。

间谍所使用的专业“作案工具”往往拥有微型、易伪装以及便于盲操作等特点，所以在很多电影中，出现了如钢笔型扫描仪、鼠标型麦克风、硬币式摄像头、皮鞋电话甚至GPS内衣等令人捧腹的发明创造。随着科技的进步，很多高危险性的侦查工作已经不需要人类亲自出马，取而代之的是电子狗、无人飞行器、高清间谍卫星等高科技产品（图55、图56）。

间谍的工作看起来很酷，但是不要忘了同样也伴随着危险，专业技术与设备的结合让间谍这一特殊职业优先享受着高科技所带来的成果，我们虽无机会与他们直接接触，但是也能从这些电影作品中找寻未来安全技术的踪影。



“猎鹰HTV-2”无人飞行器可达到音速20倍飞行。这会不会是世界各地出现UFO事件的真相呢？



当你的窗前停留着一只小小的苍蝇或者甲虫时，嘿，当心了！也许它就是生物间谍

黑客攻击谁之责？网银与支付安全纵横谈



■贵州 冰河洗剑

如今的网络危机四伏，病毒木马与钓鱼网站猖狂肆虐，我们该如何保障网上交易支付的安全呢？

根据市场研究机构“易观国际”日前发布的《中国第三方网络支付安全调研报告》显示，88%的用户关注过网络支付安全问题，但是网络支付用户中安装“提示的数字证书”的比例仅占14.9%，使用比例最高的U盾和动态密码器的总安装比例也只有47.2%。

各种网银与支付交易安全攻击事件频频曝光，究竟是国内的网银与各种支付交易平台安全性太差，还是另有原因？

一、拿什么来保护你？——网银与支付安全技术总览

规模较大的网络交易支付平台都提供了各种安全技术手段，以防止用户的利益遭到侵害。这些技术手段是否足够可靠，到底能起到什么作用呢？

其实，各种网上支付安全技术手段就像一面面的“盾”，我们必须先对“盾”的坚固与薄弱之处有所了解，才能有效地进行自我安全防卫。

1.打造“三重防御体系”：用户名和密码验证

网上交易支付平台的用户账号与密码验证，属于最基本的安全防护手段。很多网上支付平台和网银被盗案件之所以会发生，都是由于用户的账号和密码被盗所导致的，避免使用弱口令，设置一个难以被猜测或暴力破解的用户密码，以及妥善地保管账号密码，这都是不必重申的安全常识。值得提醒的是应该定期更换账号密码——很多用户担心自己频繁更改而遗忘密码，往往是一个密码用到底，从未更换过，安全隐患是非常严重的。

安全支招：网络账户密码的“三重防御体系”

特别要重点提醒的是，在设置密码时千万注意不要把所有的网络账号都采用相同的字符序列。用笔者自己的话来说，账号密码设置应有“三重防御体系”——根据按照网络账号的用途和重要性，将其分为普通、中等、非常重要3个类别，每类按重要性设置复杂程序不同的密码。我们可以将普通的常用网站论坛设置一个复杂程度低较的密码，普通的6～8位数字和字母组合就可以了，因为这些论坛网站账号密码即使丢失被盗，也不会造成多大的损失；对于邮箱和社交账号密码则需要复杂一些，混杂的字母需要大小写交替，并可适当加入其它字符；而对于网上交易支付的账号密码，则必需设置为12位的数字、大小写字母与字符混合序列，其破解难度应该是最高的。

这样一来，根据用途和重要性就有了3个等级的密码。同时，在同一等级内也可根据重要性的差异再设置3个不同等级的密码。为了便于记忆，每个等级的密码可以使用相同的前缀，再添加不同的关键字进行区分。

“三重密码防御体系”的好处是非常安全，同时便于记忆管理众多的账号密码。当其中某个账号密码遗忘时，也不会造成其它账号密码的泄密。2012年年初在国内网络业界造成剧烈震荡的CSDN、天涯等网站数据库被入侵事件中，有许多用户的多个账号密码都是相同的，因为CSDN、天涯等账号丢失从而也造成了其它网站、邮箱、QQ甚至淘宝和网银等重要密码账号泄露。

2.Active X控件与动态软键盘：防范密码记录

无论是登陆网银，在线支付和各种交易，安装Active X安全控件都是必不可少的（图1）。Active X安全控件是安装在浏览器端的一种安全组件，可以用于防范键盘和消息钩子，并可使通过IE的COM接口获取密码的方式失效。

动态软键盘则是通过在页面上提供一个临时的虚拟键盘，通过鼠标点击（图2）取代用户的真实键盘输入，从而避开各种木马病毒通过键盘记录器窃取密码。同时软键盘每次的按键键位都不相同，使木马病毒难以获取真实密码。



安装支付宝的Active X安全控件　　建行网银登录页面可使用软键输入密码

虽然Active X控件与动态软键盘都是比较有效的密码防护安全手段，但同样也不能百分百保证账号密码不被窃取：许多木马病毒已经可以破坏Active X控件，使其失效；更有些木马可通过屏幕截图，截取用户的软键盘输入从而获取密码。只有与其它的安全防护手段相结合，才能发挥更好的防护作用。

3.SSL加密传输：谨防窃听

攻击者盗取用户网银和网上交易账号密码的方式是多种多样的，除了直接记录键盘输入内容和屏幕截图外，还可能直接拦截浏览器与网站服务器之间的收发数据，从中获取密码账号。无论用户采用何种方式输入账号与密码，最终账号与密码都需要发送到网站服务器上进行验证。

在发送的过程中如何才能保证安全呢？通常是通过128位SSL加密传输来解决数据嗅探监听问题的。

SSL是一种国际标准加密及身份认证的通信协议。具体含义我们在这里无需详细了解，只要知道SSL协议等于是在我们的浏览器与网站服务器间建立起一条安全的、可信任的通讯通道，账户密码信息在此通道中安全地传输即可。



当前处于SSL加密状态

安全支招：SSL加密传输识别与注意事项

采用SSL传输时，在浏览器的地址栏中显示的网站链接是以“https:”开头的，同时在地址栏中会出现一个锁形图标（图3），表明当前状态下数据传输均已加密处理。但是需要特别注意的是，某些网页中同时包含SSL与普通数据传输，此时为了安全最好在弹出安全警告时，选择只查看安全传送的网页内容（图4），防止某些跨站脚本的网页攻击。



只查看SSL传输的网页

4.动态口令卡、USB Key与动态口令牌：易用与安全的选择

动态口令卡、USB Key与动态口令牌是目前比较可靠的网上支付安全保障工具。

其中，动态口令卡又被称为电子银行口令卡，是一张以矩阵形式印有若干字符串的卡片（图5），每个字符串对应唯一的一个坐标。在进行网银和网上交易操作时，按系统指定的若干坐标，将卡片上对应的字符串作为密码输入（图6），从而校验密码字符的正确性。



工行网银的电子银行口令卡　　输入口令卡上指定坐标的密码

安全支招：绑定计算机，确保口令卡不被盗用

动态口令卡的特点是操作简单、便于携带、成本低廉，同时也有足够的安全性。由于系统每次以随机方式指定若干坐标，因此每次使用的密码都具有不可预知性，从而保障了网银与支付的安全。但是动态口令卡也有一定的缺点，小巧玲珑的体积在方便携带的同时，也很容易遗失或被盗。

动态口令卡遗失的后果很严重，不少网银提供了“网银计算机绑定”功能以进行安全加固（图7）。经过绑定后的动态口令卡只能在被绑定的计算机上使用，即使动态口令卡遗失或被盗，也不能在其它电脑非法使用。

USBKey也被称为U盾，是目前较为常用的安全认证工具（图8）。U盾是一种USB接口形式的硬件设备，网银数字证书存放在U盾中后无法复制或导出，即使电脑中了木马病毒也不会被窃取，安全性比较高。目前，U盾分为一代U盾和二代U盾，二代U盾带有显示屏和交易确认按钮（图9），安全性比一代更高不少。



绑定动态口令卡使用的电脑



第一代USBKey



二代U盾

安全支招：U盾用完即拔，安全还用二代U盾

U盾使用完毕后，一定要及时从电脑上拔出，否则很有可能被黑客所利用。

相比一代U盾，我们最好选用更为安全的二代U盾。二代U盾在确认网银支付时，不是直接从电脑点击确认支付的按钮，而是会在外壳的显示屏中显示交易信息（图10），无误后按下确认按键才能完成交易。也就是说，只要黑客无法盗取你的U盾，那么就目前来说他是无法执行交易操作的。

不过需要注意的是，即使二代U盾比一代U盾安全了许多，但并非绝对的安全，使用完毕之后同样应该及时地拔下来。



二代U盾在U盾端进行确认支付

U盾不拔的后果——巨款30秒内被盗走

一般来说，U盾是保护个人网银安全有效的工具，没有U盾在手，黑客就算知道你的网银账号和密码也无法转账窃取财物。然而U盾同样不是万无一失，使用时如果不注意安全事项同样会失去保护效果。许多网银交易平台都会提示用户，结束交易后要及时拔下U盾，否则可能会被黑客利用所在电脑上的U盾盗取财物。

2011年4月时，国内媒体纷纷报导了一起U盾使用不当导致网银巨额存款被盗的事件，给广大U盾用户敲响了警钟（图11）。


11

利用木马搜寻网银用户 通过记录测试出账户密码 趁U盾没拔时快速转账

30秒内 偷走U盾用户巨款

U盾未拔导致网银被盗事件的新闻报导

据新闻报导，一位使用工行U盾的网银用户李女士，在淘宝交易时遭遇盗窃事件，损失高达10800元人民币；而另一位汕头市的受害者肖先生，也使用了工行U盾，但失窃金额更为惊人，数额为29.76万元。据肖先生回忆，2010年10月14日下午，身为服装厂老板的肖先生正要汇款，电脑突然白屏，过了一会儿，电脑才恢复正常。此时肖先生一查账户余额，发现银行卡内的29万余元存款已经被转到另一陌生人的账号上。

以上两起网银被盗事件背后的黑手都是同一人——一名初中毕业打工仔琚某。琚某被捕后供认其正是利用了受害人U盾插入电脑后的短暂时机进行攻击的，两名受害人的电脑上都被他植入了木马沦为“肉鸡”。当受害人使用网银将U盾插入电脑后，作案者便在远程监控用户的电脑屏幕，等对方网银交易刚一结束，琚某便利用U盾还未拔下来的时机，迅速登录对方的网银把钱转走。

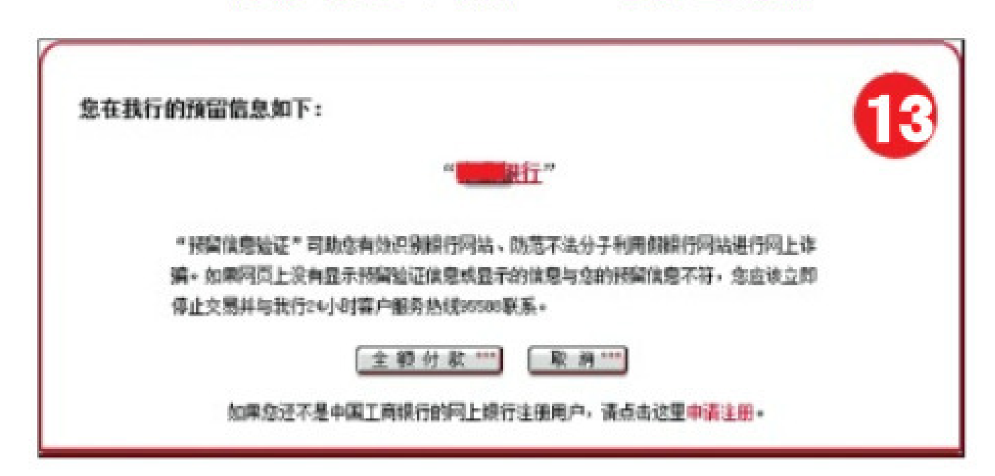
按照琚某的说法，这个过程非常短，大约不到30秒就能完成，而且对方根本来不及察觉。由此可见，养成安全使用U盾的良好习惯是多么的重要！

动态口令牌是一种每隔一定时间自动更新口令的动态密码生成硬件（图12）。与目前同业多采用的USBKey不同，动态口令牌实现了与电脑的完全物理隔离，无需安装驱动也不需要记忆密码，使用十分简单。用户在交易过程中，只要根据网上银行、手机银行系统的提示，输入动态口令牌当前显示的动态口令即可。

动态口令牌生成的密码每60秒随机更新一次，在使用过一次后就失效，下次登录时的密码是完全不同的新密码。相对于U盾，动态口令牌大大提升了网上银行的登录和交易安全。



工行的动态口令牌——电子密码器



工行网银预留信息验证



网银会话超时

5.安全辅助不可少

除了上面介绍的几种比较重要的安全防护手段与工具外，各大网银与网络交易平台还提供了一些有针对性的安全辅助功能，例如短信提醒、手机验证、预留信息验证和交易限额等。

交易资金限额管理：为防范风险，许多网银针对不同风险级别的客户限定了不同的资金限额。例如使用电子银行口令卡的用户，每日和每笔交易金额比U盾网银用户就要少；另外网银用户也可以自己设定每日交易资金的最高限额，从而将风险控制在有限的范围内。

预留信息验证：预留信息验证是各网络银行为帮助用户识别假银行网站等网络钓鱼网站的一项服务。用户可在银行预先记录一段文字即“预留信息”，当登录工行个人网上银行、手机银行（WAP）、在购物网站上进行支付或在线签订委托缴费协议时，网页上会自动显示您预留的信息（图13），以便验证是否为真实的工商银行网站。

手机短信认证与短信提醒：手机短信认证是指在进行交易确认过程中，用手机短信配合验证的一种交易确认方式。当开通手机短信认证功能后，在进行对外支付时，手机上将收到一个验证码，在交易平台上输入验证码方可完成交易。短信提醒则是指在手机进行支付交易时，将会发送短信到用户的手机以提醒用户。

会话超时：用户在登录网银后，在一定时间内未进行任何操作时，系统将自动退出网上银行服务（图14），以避免网银账户被非法操作。

此外，各网银还提供了很多普通的辅助安全手段，例如网站数字证书、登录验证码、密码错误过多锁定登录、防网络钓鱼工具和网银安全退出按钮等，这里就不一一详尽介绍了。

二、电子银行的安全指数——国内四大网银安全保护介绍与对比

所有的调查报告都显示，客户使用电子银行最担心的问题就是安全。虽然目前网银的使用已经非常普遍了，频发的各种网银被盗事件还是让许多用户难以安心。目前主流的各种网银产品究竟采取了哪些安全防护措施，究竟谁家网银更安全呢？

1.工行网银：任君选择的多种手段与多种安全等级

中国工商银行是国内用户最多的银行之一，因此工行网银遭受攻击的事件也是最常发生的。不过事实上，工行网银提供的安全防护手段也较为全面可靠。

除了网站证书外，工行网银同时提供了电子银行口令卡、USB Key（一代和二代U盾）和动态口令牌（电子密码器）3种主要的数字证书安全防护手段，用户可根据安全性需求与成本因素综合考虑选择不同的安全设备。其中，电子银行口令卡的安全性比较低，电子密码器的安全性最高；U盾安全等级居中，其中又分为一代和二代两种，二代的安全性更高一些。

除此之外，工行网银还提供了一些辅助的安全保障手段。

限额控制是针对电子银行口令卡、U盾和电子密码器等不同安全等级的用户，进行每日和每笔交易的最高金额限制，可防止用户网银失窃后在短时间内造成巨大损失；预留信息验证，可让识别真假网站变得简单；手机短信认证则用手机短信配合验证进行交易确认，极大地提高了安全性；余额变动提醒是工银信使服务中的一种，可通过手机短信通知，让网银用户随时掌握账户资金的变动情况。

在安全软件方面上，工行网银提供了“小e安全检测”和“防钓鱼安全控件”两项服务。 小e安全检测通过浏览器在线

下载控件和病毒特征码的方式，可为电脑进行一次全面的安全体检（图15），揪出针对网银攻击的木马病毒，实现查杀网上银行间谍软件、电脑漏洞检测等功能。防钓鱼安全控件则能有效防范钓鱼网站对客户账户的欺骗和攻击。



工行网银“小e安全检测”

2.中行网银：可靠贴心“先行一步”的安全保障

相比于其它同行的网银服务，中国银行没有提供太多让用户眼花缭乱的安全防护方案，而是以精简安全可靠为本，侧重U盾和动态口令牌的防护。

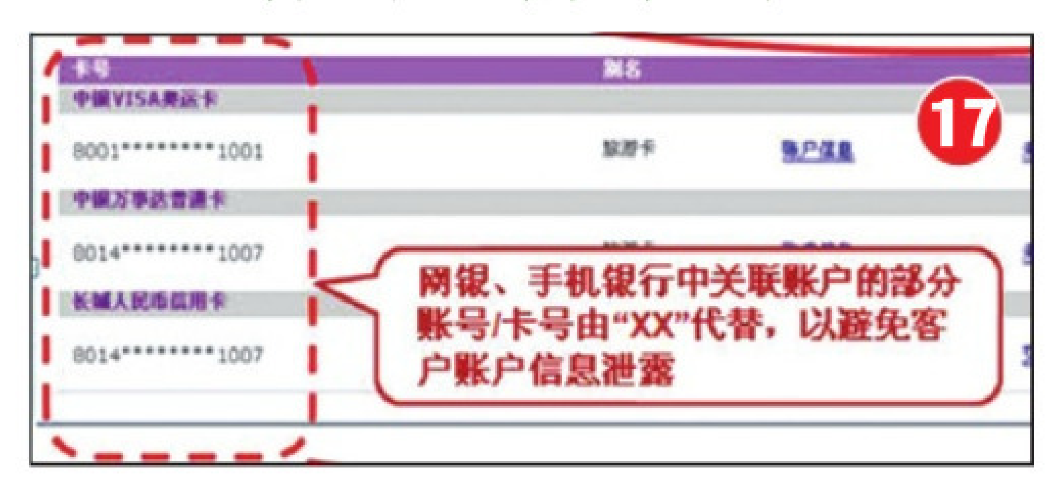
中行提供的“中银E令”是国内最早出现的动态口令牌（图16），可见中行网银在安全上属于“先行一步”的前辈。另外，中银E令还有密码验证保护功能，在使用动态口令进行交易验证时如果连续输错5次，系统将自动锁定该动态口令牌，次日凌晨0：00以后才会自动解锁。若动态口令连续输错15次（当日或多日累计），系统会自动锁定该动态口令牌，用户需到中行柜台办理解锁业务。

“中银E盾”是中行网银提供的U盾产品，属于第二代U盾，有交易信息显示屏和交易确认操作按键。同样，中银E盾也有密码错误锁定保护。



中行的动态口令牌“中银E令”

中行提供的辅助安全手段有手机交易码验证、账户余额变动即时通（中银E信）、预留信息验证和限额控制等，都可有效地辅助中银E令或中银E盾对用户网银提供安全有效的保护。特别是中行网银的“关键信息屏蔽”服务更是贴心，会将网银、手机银行中关联账户的部分账号/卡号由“××”代替（图17），以避免客户信息泄露，可见中行网银的安全防护相当细心到位。



中行网银下挂关联账户屏蔽保护

3.农业银行：“K宝”十分方便，专杀不值一提

作为中国四大银行之一的中国农业银行，其网银服务也同样提供了较全面的安全保障措施。

在静态密码验证登录上，农行网银要求用户必须使用软键盘输入密码（图18），可较为有效地保证密码输入安全。



中国农行登录页面的密码软键盘

在硬件数字证书方面，农行网银提供了动态口令卡和K宝（USB Key），没有提供动态口令牌。农行提供的K宝分为3种——有驱、无驱和二代K宝（图19）。其中无驱型K宝使用非常方便，用户完全无需安装任何驱动程序，即插即用就可进行交易。二代K宝有显示屏和操作键，液晶显示屏用于显示客户交易内容，操作键可取消或确认交易，比有驱和无驱型K宝都更为安全。

农行的K宝不仅无需安装驱动，而且还支持K宝直接登录，不用再输入用户账号或卡号，只需输入登录密码即可。

农行网银还提供限额控制与短信通知等安全辅助功能，并特别为用户提供了“功能强大”的网银病毒专杀工具。农行的网银病毒专杀工具分为“金山版”和“江民版”，分别为独立的杀毒工具版本，用户可以单独安装使用，也可同时安装使用。虽然两个版本的专杀工具从名字就可以看出是从金山与江民购买的产品，但实际安装后才发现版本太旧，升级后的“最新病毒库”居然还是2007年（图20）！



农行的二代K宝



农行金山版网银病毒专杀工具

4.建行网银：没有动态口令牌，全面性稍逊一筹

中国建设银行的主要安全防护手段是动态口令卡和U盾，居然没有提供动态口令牌。比起工行和中行网银来说，建行网银在安全保护上还是稍逊一筹，毕竟动态口令牌无论在便捷性还是安全等级方面都是最出众的，建行网银没有提供相应产品实在很遗憾。

建行网银的动态口令卡与工行的电子口令卡不同，没有采用坐标字符对应组合的方式而是直接提供了100个不同的密码（**图21**）。用户在使用网上银行的过程中，只需按顺序输入动态口令卡上的密码即可（**图22**），每道密码只可以成功使用一次。相比工行与农行的电子口令卡能用上千次的限额，建行的口令卡的使用次数实在是太少了。

建行网银的U盾也有二代网银盾，屏幕比较大，并且首创字号调节键，可显示大、小字号两种模式，方便客户使用（**图23**）。建行网银的二代网银盾按键操作也很方便，使用时无需安装驱动程序，并具备“快捷登录”功能。用户插入二代网银盾即会自动打开建行的个人网银登录界面，同时在登录页面已自动为客户填写了证件号码，只需输入登录密码即可快捷登录网上银行。

建行网银另提供了短信提醒服务、交易限额控制辅助安全手段，另外也与农行一样提供了早已过期的金山和江民版网银木马病毒专杀工具。



老版的建行口令卡，新版为蓝色，有100个密码






没有使用坐标模式，而是直接指定第几道密码

建行网银二代U盾

上面我们对国内的四大银行的网银安全服务进行了介绍和简单的对比，结果是很清楚的：工行网银的安全防护手段最为全面，从动态口令卡到U盾、动态口令牌一应俱全，并且有很全面的安全辅助手段；中行网银的安全防护措施虽然并不是很丰富，但是贵在精简扼要贴心实用，安全等级依然很高；相比之下，农行与建行都没用提供安全等级最高的动态口令牌，这使得两家网银的安全性大大降低。同时这两家网银提供的所谓病毒专业工具完全就是笑话，对用户的印象分必定会造成不可挽回的负面影响。

三、给力安全，快乐购物——主流B2C网站安全保护措施介绍与对比

国内比较大的银行就那么几家，各家的网银服务也很正规化。但各种B2C平台就数不胜数了，所提供的网购服务安全性也是参差不齐。

网购所涉及到的安全问题不少，在购物时每个环节都不能掉以轻心。作为网络购物平台的运营商，必须为用户提供尽可能全面的安全保障措施。那么，从网上交易与资金安全的角度出发，各B2C网站都提供了哪些安全保护功能呢？我们不可能对国内所有的B2C网站逐个进行评测，只能挑选最流行的四家B2C购物平台作为代表进行分析，其它B2C网站可以照此类推。

1.淘宝：支付安全大可放心

作为国内最大的购物平台，淘宝提供了非常全面的安全防护手段，从数字证书、手机验证与密保问题等常见手段，到手机密令、宝令和支付盾等独家安全产品，可谓在安全上下足了功夫（**表1**）。

淘宝账户登录密码的安全服务	淘宝交易支付过程安全服务			
	支付宝登录与支付密码的安全	支付宝支付过程的安全	网银支付的安全	储蓄卡/信用卡快捷支付的安全
1.手机绑定 2.手机密令 3.密保卡	1.手机绑定 2.密保问题 3.邮箱验证 4.身份证件	1.手机动态口令 2.手机宝令 3.宝令 4.数字证书 5.支付盾 6.第三方证书	由用户选择的网银平台安全性所决定	1.开通时需身份证号、手机号、卡号三重吻合验证； 2.支付时需进行支付宝支付密码、手机短信和数字证书验证。

表1：淘宝交易支付安全功能服务表

在淘宝的各种安全手段中，手机绑定是必须的。只有绑定了手机，其它的手机验证、手机密令、数字证书和密保卡等多种安全手段才能在此基础上实现。

在对淘宝账号的登录密码保护上，除了手机绑定外，还提供了手机密令与密保卡两种方式。

淘宝提供的特色产品“手机密令”是安装于各种平台智能手机、用于能生成动态口令的应用软件。在与淘宝绑定的手机上安装手机密令并激活成功后，无需联网也不必依赖手机运营商，就可即时获取6位专属验证码（**图24**）。手机密令的验证码除了用于店家的各种店铺管理外，对普通网购用户最重要的作用就是执行确认收货、手机换绑和找回密码等工作。而淘宝提供的电子口令密保卡，主要用于保障登录的安全，防止登录密码被盗后账户被非法登录。



手机密令生成动态口令保障登录密码



手机动态口令设置支付限额

淘宝网的交易支付可以通过支付宝或直接使用网银、信用卡等在线支付。对于支付宝的登录密码，主要通过手机绑定、密保问题、邮箱验证和身份证件等进行保护。支付宝的交易支付安全则提供了更全面的防护手段，包括手机动态口令、手机宝令、数字证书、支付盾和第三方证书等。

支付宝支付安全手段中的手机动态口令，可预先设定一个支付限额（**图25**）。当进行超出该限额的交易支付时，会触发预警向绑定的手机发送短信校验码，输入收到短信校验码才能完成相关交易步骤。对支付宝账户进行修改密码等操作时，也需要附加输入该短信校验码方能完成操作。



Android端的支付宝手机密令



支付宝的动态口令牌产品“宝令”

手机宝令与手机密令相似，也是安装在手机上的一个密保应用。这项服务要求手机上必须先安装有支付宝，从支付宝客户端上安装运行手机宝令应用组件（**图26**）。手机宝令可每30秒生成一个动态口令，支付或修改账户信息时需输入动态口令，确保账户资金安全。

支付宝数字证书与手机宝令不能同时使用，支付宝数字证书与电脑绑定，如果在其他电脑登录支付宝账户，在电脑没有安装数字证书的情况下，只能查询账户，不能进行任何操作。安装数字证书后，即使密码被盗，黑客也无法操作账户。



淘宝的USB Key“支付盾”

“宝令”是支付宝提供的收费安全产品，类似于网银的动态口令牌。在宝令屏幕上显示6位数字，每分钟更新一次，进行付款、确认收货等关键操作时，在输入支付密码的同时输入动态口令进行二次验证，确保账户资金更加安全（**图27**）。

“支付盾”是数字证书的升级（**图28**），类似于网银中的U盾，同样可以保护支付的安全。支付盾和宝令一样都需要进行购买，因此用户可以选择免费的“第三方盾”服务。目前还只支持中国工商银行的U盾，可直接申请绑定使用U盾进行支付宝系统登录和支付。

安全支招：众多安全产品该选谁？

支付宝支付的安全有手机动态口令、手机宝令、数字证书、支付盾和第三方证书等多种产品，并且不能同时使用多种安全产品，那么该如何根据自己的需要进行选择呢？

首先，宝令和支付盾的安全等级是最高的，可以优先考虑选择。但是这两样产品都是需要花钱的，因此第三方证书绑定工行U盾就是免费的最好选择了。如果不愿花钱又没有工行等第三方证书，那么就只有选择手机密令或手机动态口令了。需要注意的是，一旦手机被盗用的话，手机密令和手机动态口令将无法保障不被黑客用于非法交易支付，因此一定要保管好自己的手机！

除了使用支付宝进行支付外，淘宝还支持直接使用网银支付或储蓄卡和信用卡快捷支付。

网银支付时直接链接到相应网银的支付平台上，支付的安全性由网银平台所决定。储蓄卡和信用卡快捷支付在开通时，需要用户在银行卡开户时的身份证号码、预留的手机号进行验证（图29），在交易支付时需要支付宝支付密码与手机验证码的双重效验（图30），完全能够保障支付的完全性，同时还非常方便。




卡号必须与开户预存手机、身份证号等验证一致方能开通快捷支付



快捷支付采用多重安全认证

2.当当网与拍拍等B2C网站的支付安全

与淘宝相比，拍拍、当当等国内著名的B2C网站的支付安全措施就要差许多了。

腾讯旗下的拍拍网在支付时，使用的是网银专门提供的财付通支付服务。但是财付通只提供了手机绑定短信验证和存储于电脑端的数字证书方式（图31），没有提供动态口令卡、U盾和动态口令牌等安全等级较高的保护手段。

至于当当之类的购物平台，其交易支付本身也是建立在网银或支付宝、财付通支付平台上的，因此在交易支付的安全性上并没有什么问题。这些平台的区别主要集中在购物网站本身的账号密码安全性上，例如当当网只提供了普通的手机绑定功能，相比淘宝提供的手机密令与密保卡登录保护安全等级就低了许多。



拍拍财付通支付安全等级比较低

综合各方面的安全防护措施表现，淘宝无论是在本身的账户登录安全，还是在交易支付过程中的安全来说，安全性都是最好的。尤其是淘宝提供的多种丰富的安全保护服务与应用，更是可靠与实用兼顾。

安全支招：支付平台有很多，并非所有都安全

在各大B2C购物网站上付款时，除了使用支付宝、财付通外，还有许多其它的网上交易支付平台，例如快钱等。这些支付平台虽然也是比较安全的，但是从安全等级的角度来看，我们的优先选择还是支付宝。

特别值得一提的是，还有一些不出名的第三方支付平台，这些平台安全性并不值得信任，很容易被一些网络钓鱼、Session欺骗和跨站之类的黑客攻击手段所攻击，导致用户支付发生意外损失。而且在用户被非法支付转账时，对资金的监控与冻结也缺乏快速的反应，甚至有一些支付平台默许自甘其沦为黑客洗钱的工具，完全无法保障用户的权利。对于这些口碑不好的支付平台，绝对不能信任或使用。

四、情境模拟与案例分析——网银与支付安全攻击事件根源何在？

其实，只要选择可靠的网银与支付平台，采用合理的安全防护手段和产品，我们是完全可以保证网银与支付安全的。但是由于用户本身安全意识不足或者其它一些意外原因，依然会发生遭受黑客攻击的事件。根据黑客攻击操作步骤的不同，究竟会对网银与支付安全造成怎样不同的危害？遭受攻击时到底应该如何应对？我们尤其该防范什么样的黑客攻击？

1.登录密码与邮箱被盗：情况还不是最严重

登录密码被盗，意味着网银与网上交易和支付的第一道防线被攻破，其后果固然很严重，但这并不意味着安全防护全线失守。

无论是网银还是网购平台，都采用了登录密码与支付密码分离的保护模式，也就是说登录密码与支付密码可设置为不同。因此，只要两个密码没有设置相同或相似，一般来说问题还不算太严重，黑客拿不到支付密码，就无法进行转账和交易支付。

邮箱被盗的危害性就要大得多了，因为攻击者可能通过邮箱验证，修改交易支付密码。不过通常我们都会绑定手机，很多支付平台绑定手机后，根本无法使用邮箱找回支付密码功能，必须取消绑定或使用密保问题找回修改支付密码。

情景模拟：

我们以淘宝为例进行一下简单的模拟，看看登录密码与邮箱被盗时攻击者到底能做些什么。

首先，攻击者在盗取淘宝登录密码并进行登录后，肯定会尝试支付宝的支付密码是否与登录密码相同。当支付发生错误时，攻击者开始考虑修改支付宝支付密码。由于淘宝账户直接关联支付宝账号，因此可直接从淘宝打开支付宝账号，但是在选择修改密码时，会进行一次支付宝登录验证（图32）。



修改支付密码需要支付宝登录密码

只要支付宝密码不是与淘宝登录密码设置成一样，那么攻击者根本无法继续窃密工作。假设用户安全意识太薄弱，两者密码相同，攻击者在修改密码时，会要求输入原来的密码（图33），很显然攻击者也没有办法。

假如攻击者拥有了用户的邮箱密码，在手机绑定状态下也无法使用邮箱找回密码功能，此时只能通过回答密保问题或取消手机的途径（图34）才能继续操作。

密保问题不是那么容易破解的，即使攻击者获得了密保答案，但是在手机绑定的状态下，交易时还有一个手机短信验证码的问题，所以攻击者依然无法真正完成非法交易盗取用户的钱财。而取消用户的手机绑定，要求先取消手机宝令，前提是必须盗取用户的手机才能完成验证取消（图35），这显然不在假设条件之中。



没有原先的支付密码不能设置新密码



绑定手机时没有邮箱找回密码方式



取消手机绑定必须手中有手机

2.手机被盗：极度危险！

在上面提到了，攻击者要取消手机绑定需要先盗取用户的手机。如果用户手机真被盗了，其后果自然是极度危害的！我们再来模拟一下淘宝用户手机被盗时的情况：

当攻击者盗取用户手机后，可以直接使用手机号码找回支付密码。手机上会收到一个短信校验码（图36），输入后就可以修改支付密码了。

然后攻击者可继续通过手机宝令上的动态口令取消手机绑定，只需输入新修改的支付密码与手机宝令生成的动态口令。

此时，解除了手机绑定，手中又有支付密码，攻击者完全可以为所欲为地执行非法交易，直接造成被窃用户的钱财损失！



修改支付密码的短信检验

3.口令卡、U盾和动态口令牌被盗，那就彻底完了

至于口令卡、U盾和动态口令牌被盗，后果不用多说，攻击者都能直接通过支付验证还有什么做不到呢？

除此之外，另外还有一种可怕的情况，那就是中了木马沦为黑客手中的肉鸡。此时除非使用的是动态口令牌或口令卡，否则一样会被远程控制进行非法转账交易。攻击者甚至还可以在木马的控制下，通过种种手段，让用户主动地将钱转到其账上。

一切缘于木马

国内IT业内某著名的人士曾遭遇了一次网上支付诈骗，整个事件非常有典型性。他在自己的博客上将这次经历详细地记录了下来——《在淘宝被诈骗5.46万始末》（http://blog.rexsong.com/?p=12451），可以让许多用户警醒，同时也可从中看出网银支付攻击是如何狡猾多变。

整个事件中，攻击者采用了非常多的攻击手段，包括HOSTS修改、Sessions欺骗、网络钓鱼以及第三方支付平台洗钱等。但是，其中最关键的一步依然是木马攻击，正是受害者无意运行了攻击者发来的木马才让后续一系列诈骗手法得以施展。

从左侧插文中介绍的案例可以看出，攻击者木马之所以能够成功植入，也是由于受害者的安全意识比较差，同时未使用可靠的安全防护软件实时杀毒和监视防范钓鱼网站所引起的。

其实，很大一部分的网银与支付安全事件，正是由于用户安全意识的缺失所造成的。无论是上当运行木马也好，还是手机被盗、U盾被远程利用也罢，网银与支付平台固然存在一定的软肋，但我们自己何尝没有一定的责任？P

软硬兼施 计算机本地安全攻与防



■吉林 懒虫皮皮
北京 小忍

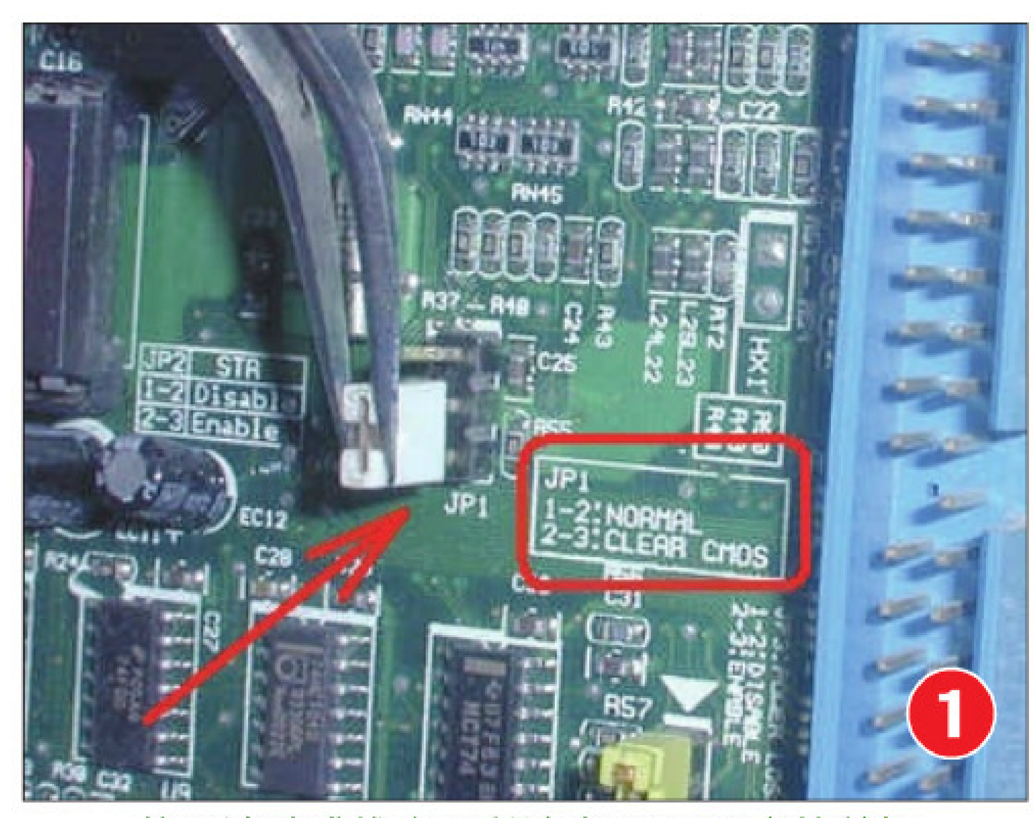
自从个人电脑走进了千家万户，计算机安全便成为了不得不重视的严峻课题。在遥远的DOS年代，保护数据的方法仅仅局限于密码，然而这种手段的适用范围极为有限，无非是开机密码或者办公软件内置的文档加密功能。现在看来，这些如同玩具般的保护措施毫无安全可言，且不说拆开主机动动电池就可以将CMOS中的数据变成“浮云”，网络上流传的各种万能密码也能让半吊子的入侵者轻松搞破坏。

Windows系统经过20余年的发展，目前已经具备了完整的系统构架与成熟的安全保护方案。不过在享受各种服务在为我们带来便利的同时，软件也无意间产生了大量程序漏洞，黑客们往往就是利用这些缺陷来攻击个人电脑。如何保护我们的计算机免受攻击、资料不被窃取？本文将以密码管理、文件加密、数据销毁和安全防护类硬件4个部分为大家带来较为全面的系统安全解决方案。

密码管理

一、BIOS密码

对于需要重点保护的计算机，我们往往可以通过设置第一道屏障——BIOS加密的方式阻止他人使用计算机。不同主板的加密方法大致相同，Award与AMI的BIOS以及各家主板厂商推出的图形化界面BIOS都具有此功能。操作一般分两步进行，首先在“Set User Password”中设置好密码，其次在“Security Option”项中设置是否启用“SYSTEM”与“SETUP”密码。其中“SETUP”是指在进入BIOS时需要使用密码，而“SYSTEM”则代表在开机时使用密码。BIOS作为计算机安全的首道防线，破解起来却十分简单，在电脑断电后为主板CMOS做一次清除操作即可让密码“付之东流”，所以它的安全性有着独特的局限性（图1）。

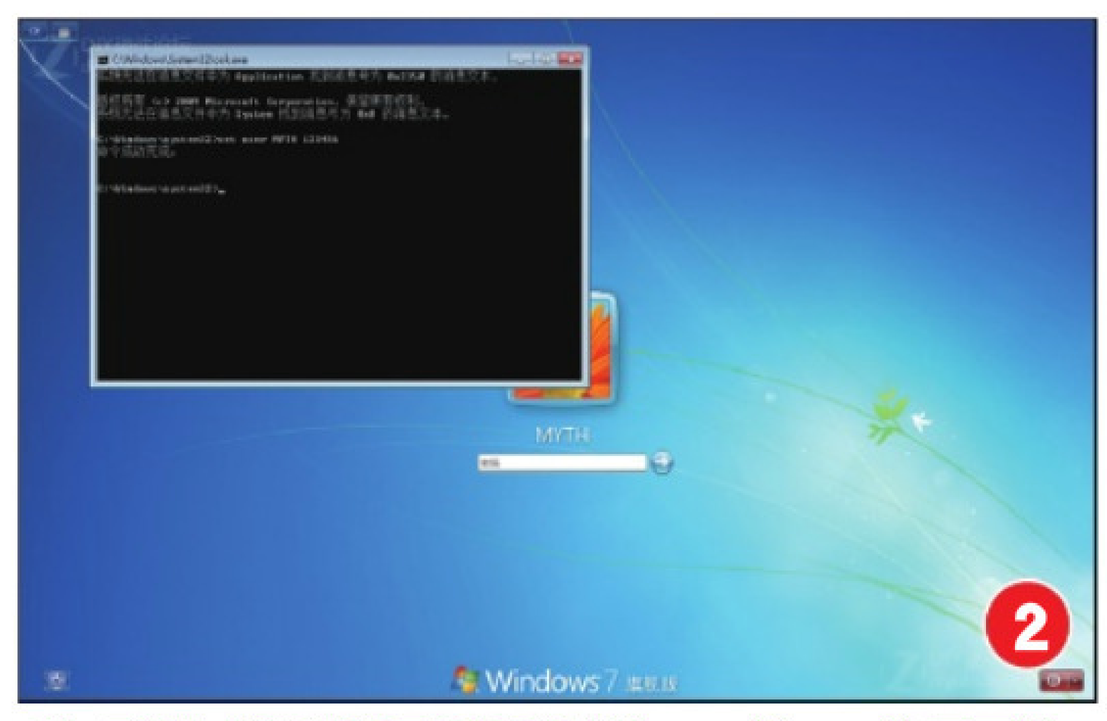


使用清除跳线也可以清空CMOS中的数据

不过好消息是现在的主流操作系统已经不再基于DOS内核，所以原始的Debug清除BIOS密码的方法已经失效，而且主流厂商的主板也不再支持万能密码，所以BIOS加密在目前来看，也算行之有效。

二、Windows登陆密码

你还记得在很久以前，Win2000 SP1版本上那个非常著名的输入法漏洞吗？黑客通过利用远程桌面的登陆界面调出输入法，通过一系列简单的操作就可以添加管理员账户，不过后来微软发布了相应的补丁，之后的版本就不能通过“CTRL+左SHIFT”切换到想要的输入法了。但是远程桌面是开源的，它在建立连接的开始，是允许我们指定任意输入法的（前提是远程主机安装了该输入法），所以如果修改相关代码，入侵者还是有办法解决的，这个漏洞至今还在影响着部分Windows Vista系统。


Win7登陆界面出现了CMD控制台？！这……这不可能！

Win7系统在推出之际就宣称比Windows Vista具有更高的使用性与安全性，协助使用者对抗外界层出不穷的安全威胁。如果果真如此，那么这张图片就是最有力的反驳（**图2**）。“OSK.exe”文件是Win7自带的虚拟键盘程序，它被允许在登陆界面中调用，可以帮助一些特殊人群更方便地使用计算机，一般人没有机会用到从而很难发现。倘若把这个文件替换成CMD程序会不会出现刚才图片中的情况？感兴趣的读者可以尝试一下，之前需要准备好Windows PE系统和Unlocker删除工具。

三、个人重要密码

在前不久的“拖库门”事件中，某知名技术网站保存的明文密码被黑客入侵并散播的消息让网友们大为震惊，同时更是曝光了国内网络安全防范意识不足的现状。自用的个人电脑其实也一样，如果为了图省事将例行公事修改的密码贴在显示器上或者采用了容易被猜到的弱密码，那么简直就是引狼入室。我们平时在网络上使用的各种密码，笔者推荐“一个萝卜一个坑”的形式，不过时间久了，你肯定会记着后面而忘了前面，所以大多数用户往往会将它们整理到记事本中，在需要的时候查阅并复制/粘贴即可。这种解决问题的办法的确简单方便，但是带来的后患也会无穷，未加密的TXT文档一旦被偷窥或者被私下拷贝，接下来的破坏行动将会在某个“月黑风高”的半夜秘密进行，更可怕的是受害者对此完全浑然不觉，甚至还会不断地更新“密码库”。

所以保存密码的文件如果本身没有任何保护措施，其可怕程度甚至要比用弱密码还要严重。因此，密码管理软件也就应运而生，比如Keepass Password Safe、Password Box或者RememberMe都是不错的选择。此类软件大多数都采用极为安全的数据加密算法，即使密码库文件保存在本地，也几乎不可能被破解。不过它们都无法回避同一个设计问题——需要超级密码启动软件来管理和使用其他密码，归根到底还是无法逃脱这种命运（**图3**）。



即便是Mac系统，加密软件的主密码也是不可或缺

如何才能在最大程度上保护我们的密码安全呢？出于笔者的经验，可以参考以下建议：

● 对于不重要的密码（例如偶尔去的论坛、可有可无的游戏账号），可以将它们统一使用一个密码，当然这个密码也需要一定的强度。这样做的好处是便于记忆，而且一旦丢失损失也不会很大；

● 对于中等重要的密码（例如常用的邮箱），使用专门的管理软件集中保管，并尽量使用互不相同的密码。一旦确认已经牢记，就将密码从软件的记录中删除；

● 对于重要的密码（例如网银登陆密码），只记录在自己的大脑中。为了便于记忆，可以使用熟悉的基础密码进行组合、加工来增加强度；

● 如果密码支持中文字符，要尽量使用，另外对于重要密码也要定期更换。

文件加密

文件加密工具相信很多读者都曾经使用过，此类产品简单易用、伪装/隐藏效果好、安全性也较高，不过一旦用户忘记了软件的管理密码，被保护的文件几乎也不可能被恢复。不过好在自从Windows Vista开始，高端版本提供了BitLocker磁盘加密功能组件，在Win7系统中更是增加了对移动存储设备的支持，使得它的适用范围被大大扩展。

BitLocker的全称叫“BitLocker Drive Encryption”，使用128或256位的AES加密算法，主要面向商务用户及IT工作者。根据微软的说法，该工具的安全级别让我们完全可以做到：如果在扔掉废弃的硬盘以前使用BitLocker进行数据加密，回收

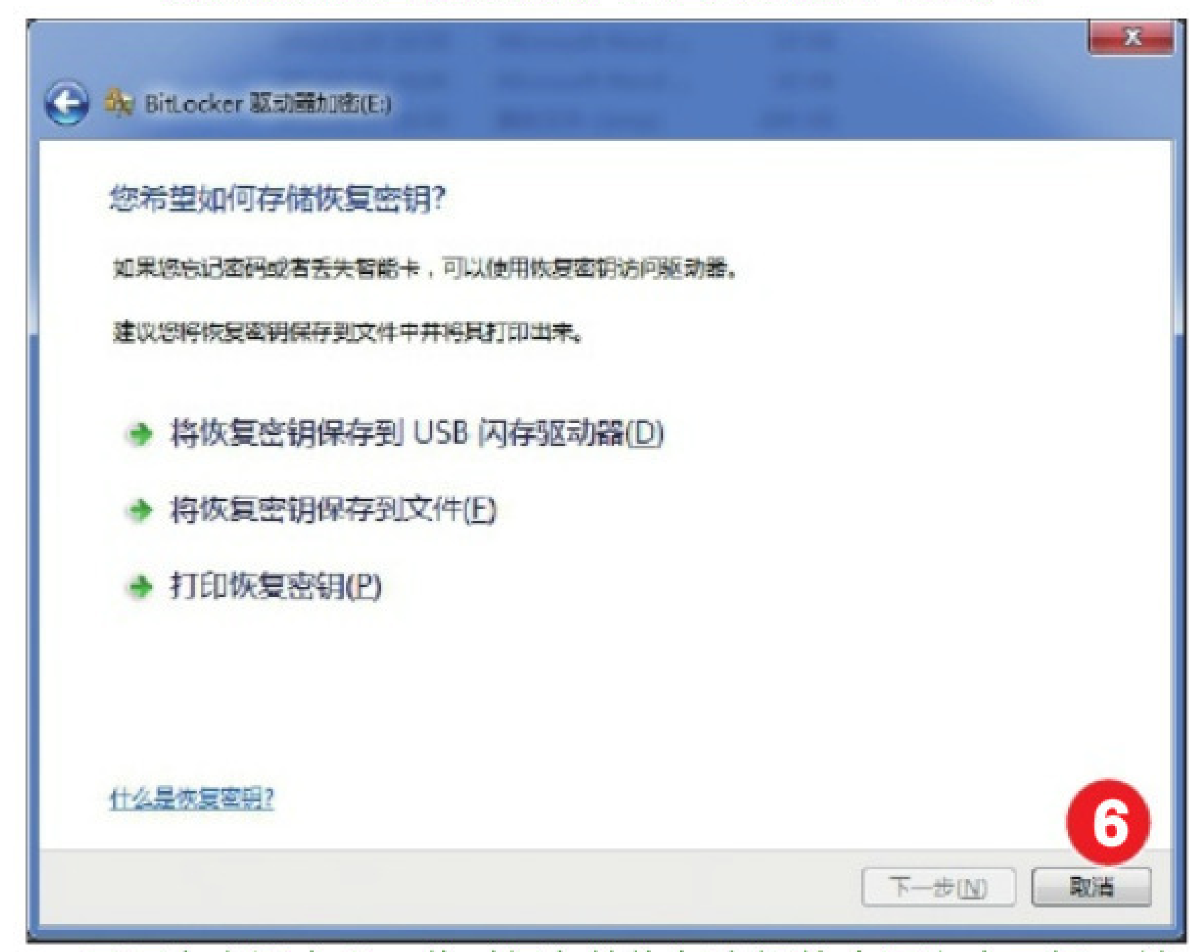
硬盘或是捡到硬盘的人无论如何也无法从中读到任何数据。最重要的是，即便用户忘记了加密口令，它也提供了完备的解决方案。下面就来简单演示一下BitLocker服务的使用步骤（图4～图9）。



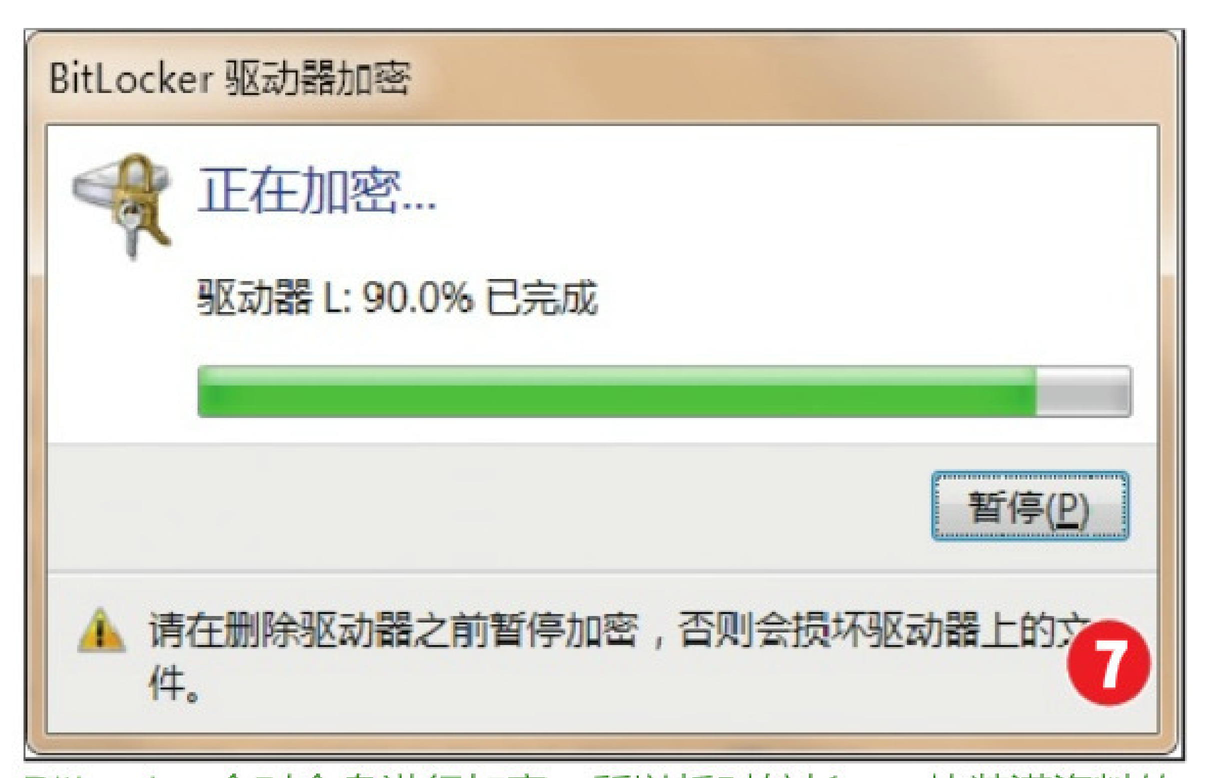
在“控制面板”中启动“BitLocker驱动器加密”工具，选择要加密的驱动器，点击右侧的“启用BitLocker”



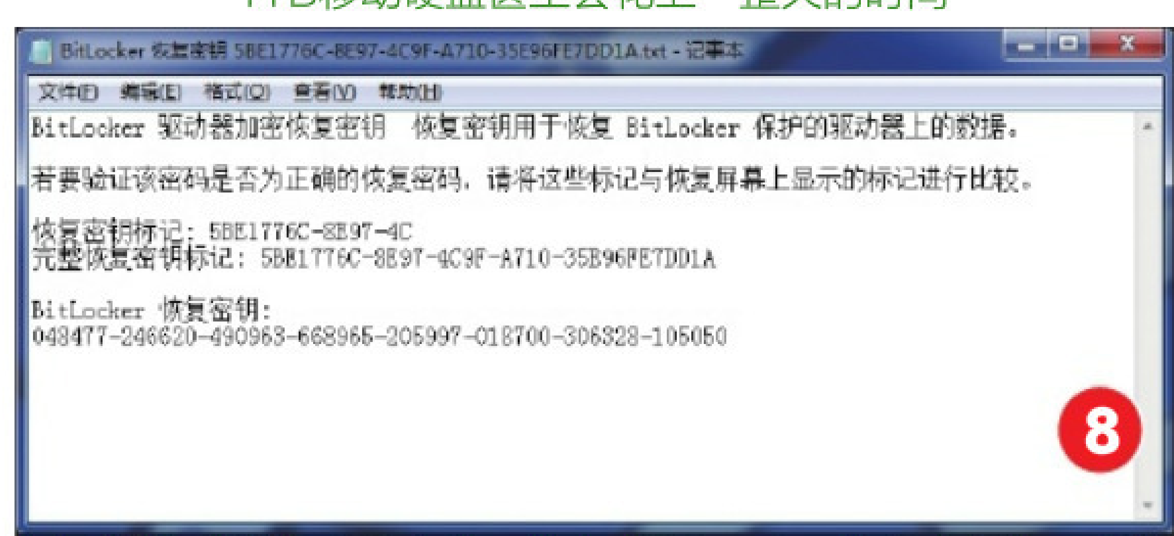
为驱动器设置加密密码，并且可以使用中文字符



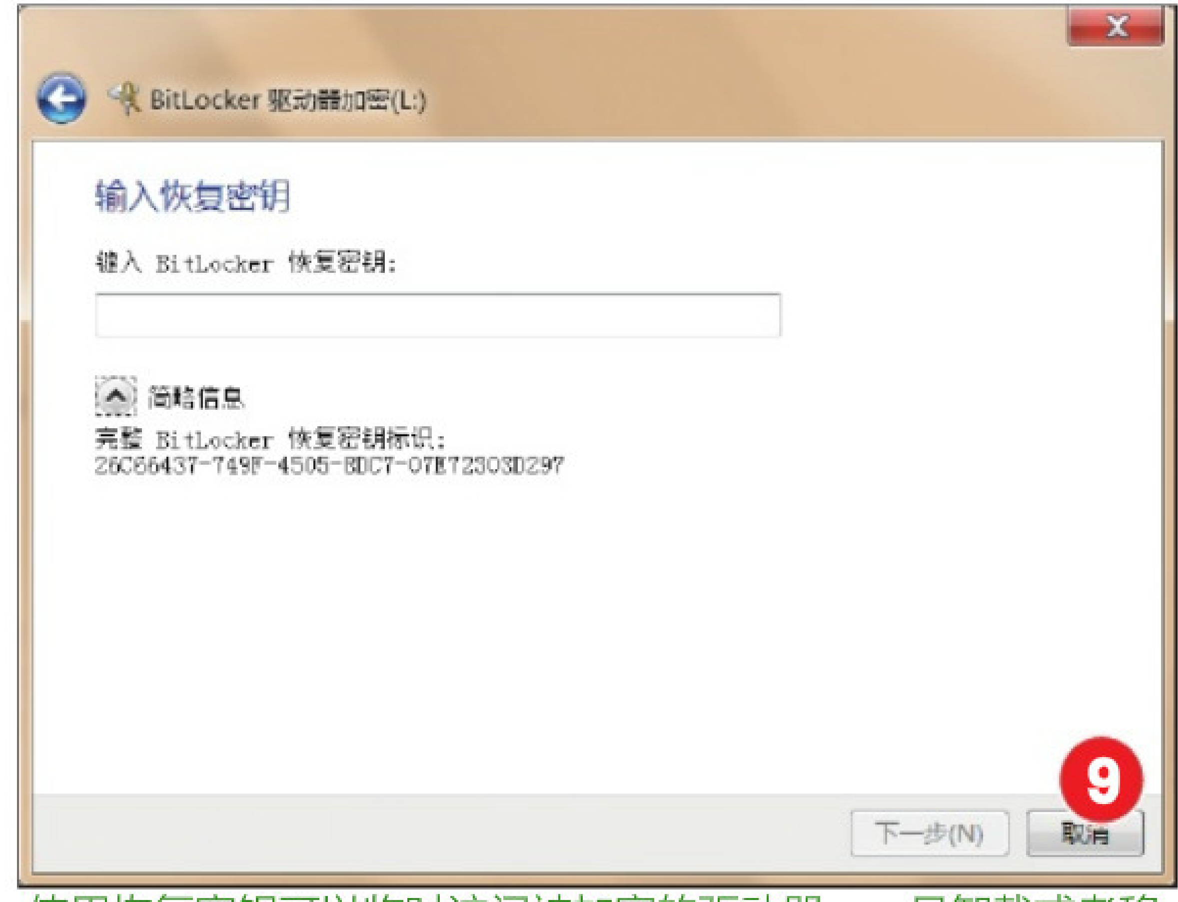
一旦用户忘记密码，此时保存的恢复密钥将会派上大用场，并且此步骤不可跳过



BitLocker会对全盘进行加密，所以耗时较长，一块装满资料的1TB移动硬盘甚至会花上一整天的时间



恢复密钥文档为TXT文件，其中“BitLocker恢复密钥”一项尤为重要，必须妥善保管



使用恢复密钥可以临时访问被加密的驱动器，一旦卸载或者移除，此驱动器仍然会再次锁定

另外需要注意的是，如果在WinXP中访问被加密的驱动器，由于当时的系统没有集成BitLocker，所以是通过内置在加密磁盘中的一个程序来浏览文件而不是Windows的资源管理器，并且只可读不能写。

通过压缩软件加密

一提到压缩软件，总会让人想到强大的压缩功能，其实，它们的加密功能同样也很实用。以WinRAR举例来说，它采用的是单向加密，所以要想查看其中的文件就必须获得解压密码。因此，如果我们需要保护某些重要数据，只要把这些文件压缩成一个包并加上密码，就绝对安全了，任何黑客和电脑高手都不可能窃取到你的秘密。浏览时，只要打开压缩包输入密码，双击文件直接查看即可。

不过这种做法也有它的局限性，如果加密文件自身过于庞大，使用压缩软件来加密的效率就会非常低下，而且每次浏览都要进行一次长时间的解压操作，非常不便。另一方面，解压密码也并非坚不可摧，如果设置的字符过于简单，还是可以被某些穷举或字典攻击软件获取，好在我们可以使用中文甚至日文字符来增强安全性。

数据销毁

如果你每天都要与各种各样的文档打交道，那么对于一些机密资料在没有保留价值以后，应当予以完全删除。在纸制文档时代，我们会采用碎纸机将文件粉碎，而在数字化办公时代，又如何行之有效地将电子文档删除呢？

数年以前，某位名人用自己的切身行为教导了大家数据销毁，特别是图片数据销毁的必要性，可为什么已经被我们删除的数据经过入侵者的操作还会“重见天日”？这就要从主流电脑硬盘的工作原理说起。物理磁盘是由扇区作为基本单位组成的，且不说现在动辄上TB的硬盘设备，即便是一块只有850MB的古董硬盘，其内部数据也是相当庞大的。为了提高硬件的工作效率，当我们在删除某些文件时，计算机其实并不会将这些数据完全擦出，只是让系统修改了文件分配表中的数据（相当于作了“已删除”标记），同时将文件所占簇号在文件分配表中的记录清零，以释放该文件所占用的空间。因此，文件被删除后硬盘剩余空间就增加了，而文件的真实内容仍保存在数据区，须等到写入新数据时才被覆盖。文件恢复工具（如FinalData等）就是利用这个特性来实现对已删除文件的恢复。



物理破坏硬盘，基本上可以完全毁灭数据



美国哥伦比亚航天飞船中的希捷硬盘被回收时已经被严重灼烧，但神奇的是数据区域却安然无恙

目前来说，操作系统还不能主动帮助我们完全抹去重要的数据，不过用户仍然可以使用第三方软件来彻底销毁文件，例如Eraser、SuperShredder、金山文件粉碎器等。这些软件的工作原理大同小异，可以简单理解为在被删除文件所占的空间处重复写入大量的随机数据，使得原始数据面目全非。然而严格地说，大部分数据恢复工具都没有通过专门机构的认证，其可信度和安全程度值得怀疑，用于处理一般的私人数据还可以，但是对于机密级数据还远远不够。即使是被覆写6次的文件，由于硬盘的“剩磁效应”，还是有可能被恢复。所以终极的办法是“软销毁”与“软销毁”相结合，采用物理破坏或化学腐蚀的方法把记录涉密数据的物理载体完全破坏掉，从根本上解决数据泄露问题（**图10、图11**）。

反删除数据的简单实验

从前有一个“电脑高手”，既会用“Eraser”又会用“R-Studio”。他夸耀Eraser，说：“这个软件强大无比，任何数据都能擦除得一干二净。”又夸耀R-Studio，说：“这个软件棒极了，什么数据都能够恢复。”有人问他：“如果用您这两个软件先后操作一下，结果会怎么样呢？”。

本次实验将在一个全新的硬盘分区中进行，为了节省恢复时的数据扫描时间，将这个分区的容量设置在100MB。实验前，在这个分区中保存了一些常用文档作为测试对象，包括JPG、MP3、MP4、RAR和DOCX等格式的文件。

软件介绍

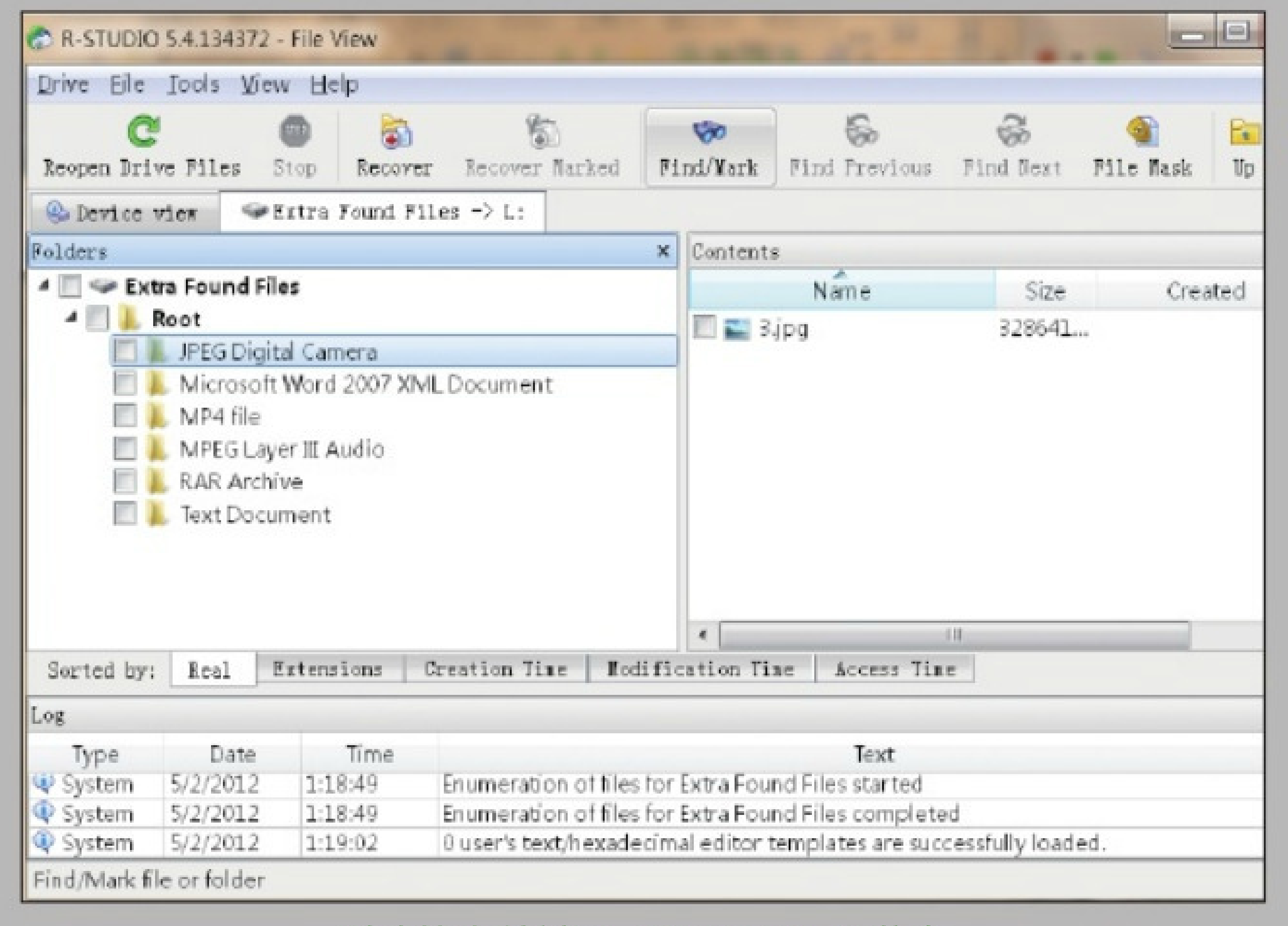
Eraser 6.0.9：一款著名的文件擦除工具，提供了十余种不同的暴力删除模式，程序支持最高的Gutmann算法进行高达35次的擦除，自带的其他算法有些甚至还符合美国国防部的相关标准，可以彻底防止软件和硬件恢复工具的恢复。

R-Studio 5.4：一款功能超强的磁盘资料救援软件，最新版本采用全新的恢复技术，最大程度上挽救已经被删除的程序，并支持多种分区格式。

FinalData 3.0企业版：专业的硬盘数据恢复工具，恢复完全删除的数据和目录，即使几个月前彻底清除的文件也都有可能被恢复回来。

实验一：

不使用Eraser工具，完全删除本分区中的所有文件，并尝试恢复（**右图**）。



删除的文件被R-Studio100%恢复

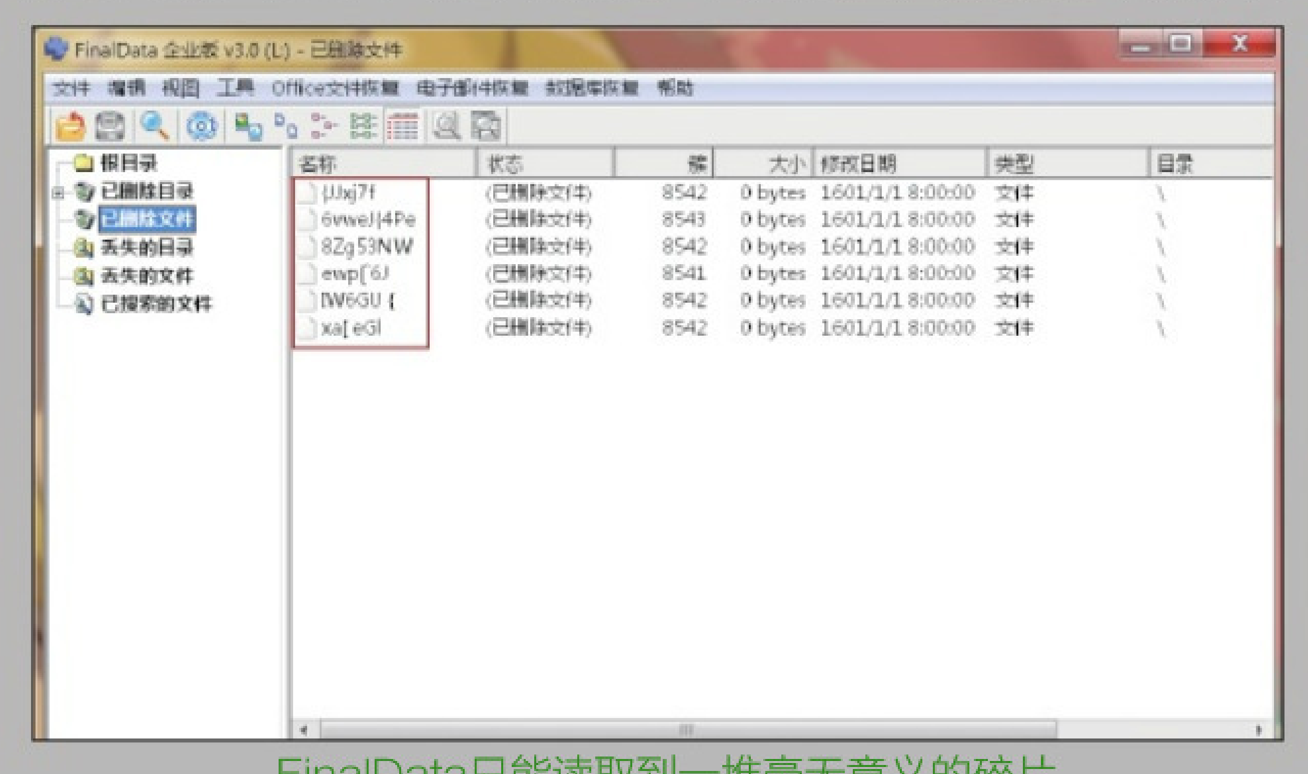
实验二：

使用Eraser工具，对于文件采用Pseudorandom Data（伪随机数据覆写）方法擦除1遍，并尝试恢复**（左下图）**。

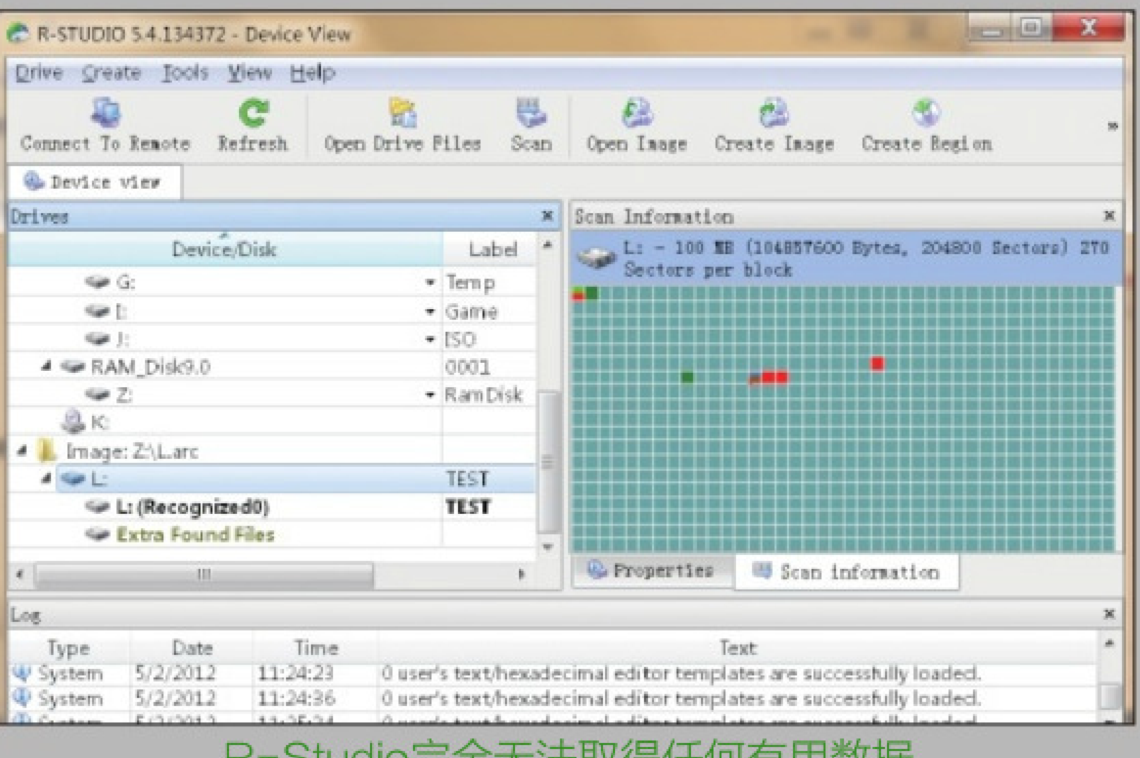
实验三：

使用Eraser工具，对于文件采用U.S. DOD 5220.22–M方法擦除3遍，并尝试恢复**（右下图）**。

对于实验三的结果，想必读者已经猜到了，最初的原始数据已经无法找到，所以没有使用更高级擦除方式的必要。使用专业的Eraser工具已经可以满足大多数用户的需求，现今能在网络上找到的数据恢复软件对此无能为力。虽然此实验严格来说还不能算专业和严谨（容量较小、数据保存时间较短等原因），但是已经可以从一定程度上说明了数据销毁的重要性。



FinalData只能读取到一堆毫无意义的碎片



R-Studio完全无法取得任何有用数据

安全防护类硬件

相对于软件级别的数据保护方式来说，计算机安全防护类硬件则是实实在在“铁打”的设备。单独使用软件进行保护，总是会有可以使用特殊方法或者利用程序漏洞将其破解的担心，而硬件层面的保护就如同把数据又放进了保险箱，没有授权的钥匙，是无法触碰到它们。

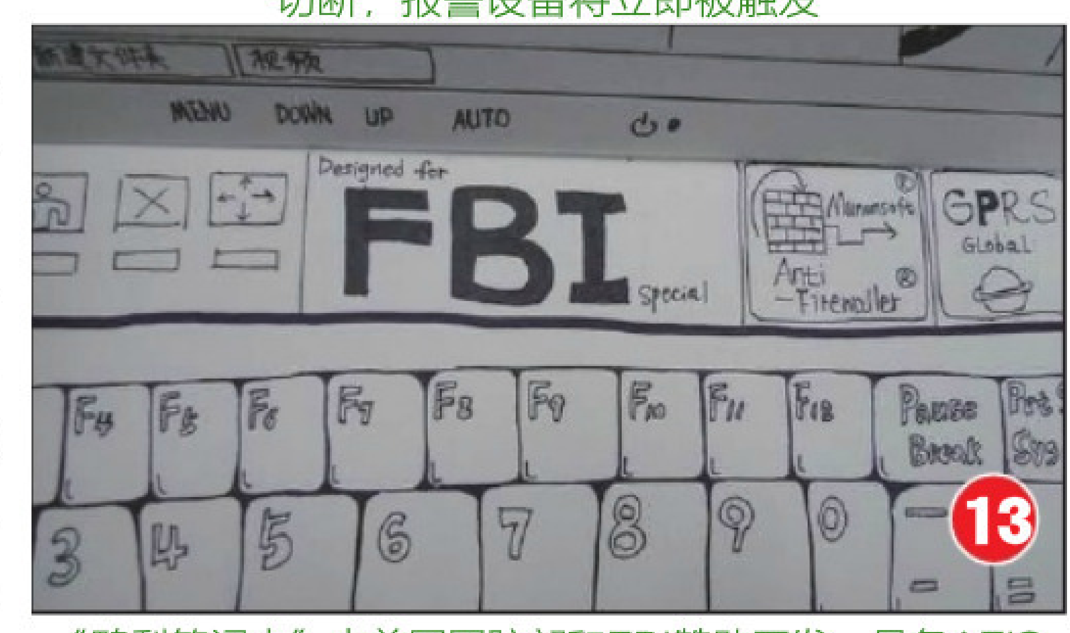
细心的DIYer在装机过程中会发现，很多PC机箱背面都留有锁孔的设计，它可以为用户带来最基础的硬件保护，但是笔记本电脑又要如何为它上锁来防止别人盗用呢？目前主流的笔记本锁一般采用链锁设计，一般可以分为锁缆、锁（密码或钥匙）、T型锁扣和钥匙（用于钥匙锁）等部分组成，通过和设备上的锁孔相互锁定，实现对设备的物理安全**（图12）**。方法虽然有些原始，但这也是目前最为常见的方式。

随着科技的发展、技术的成熟，很多专业领域的保护设备可以为计算机安全防护带来更多的可能，比如近年来很多中高端笔记本产品上都拥有指纹/面部识别来登陆操作系统。在台式电脑上，同样也可以通过外接指纹仪来增强安全性，而且比手工输入密码更为方便快捷。生物学的发展，在一定程度上也在推动着计算机领域的安全解决方案不断地进化。也许在不久的将来，利用人体DNA来为重要数据加密也会成为可能**（图13）**。

如今的有车一族很多人都使用遥控器来控制电子车门锁，电脑上有没有类似的硬件呢？只有想不到没有做不到！由CYANICS公司开发的遥控锁屏器（Screen Keeper）简单地说就是用硬件来完成对电脑锁屏的功能，装置由遥控器和USB接收端两部分组成，售价30美元左右**（图14）**。这种潇洒，显然是键盘或者鼠标操作所不能比拟的，简直是太Cool了！



高级的笔记本锁增加了电子感应装置，一旦钢缆被物理切断，报警设备将立即被触发



“鸭梨笔记本”由美国国防部和FBI赞助开发，具备AFIS指纹识别、AVIS语音识别和视网膜识别系统……当然这只是我们美好的幻想



小巧的遥控锁屏器是懒人们梦寐以求的追求之一

结语

本文粗略地介绍了计算机本地安全防范的几个方面，很多技巧和设备由于篇幅原因不能一一列举。对于普通用户来说，这些防范方法不可能全部用上，如何从中选择最适合自己的手段才是最主要的，而最为重要的仍然是我们时刻紧绷的安全意识，如果能够在使用计算机时养成良好的习惯，不登陆不熟悉的站点、定期查杀病毒、重要文件销毁处理、重要密码牢记于心、巧用手机或邮箱进行绑定……相信那些入侵者只能望洋兴叹了。P

谁动了我的奶酪？
网络**隐私安全**保护技巧



■贵州 肖遥

“网络世界无隐私”如今已是众所周知的事实。一个账号，一个人名，就可以通过搜索引擎获知相应的手机号码、出生日期和朋友关系等信息，更不用提那无孔不入的线下人肉搜索。个人隐私信息，究竟该如何保护？

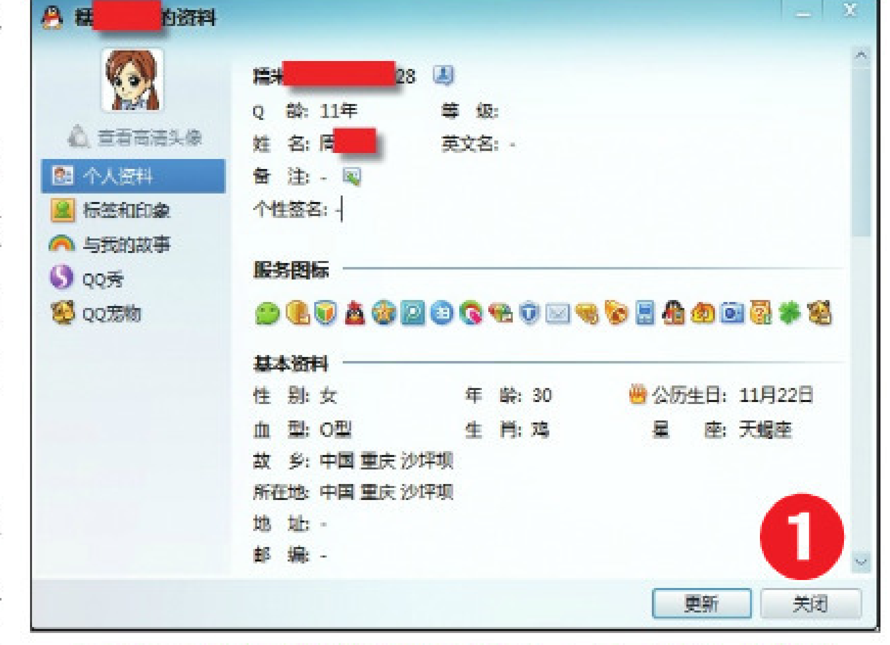
一、无心而为酿成的大祸：不知不觉间泄露的隐私

没有谁愿意将自己的个人信息和其它隐私公诸于众，但又很少有人能够滴水不漏地保护好自己的隐私。往往在不经意间，我们的各种网络活动就在泄露着自己的隐私信息，尤其是随着各种社交网站的流行，虚拟的网络几乎等同于现实的社交体系，很多上网者将自己的家庭信息、朋友关系网、生活照片和日志等都搬上了网，却没有任何的隐私保护措施。在这样的情况下，个人隐私保障又该从何谈起？

1.QQ号、邮箱和手机号，一个不能留

国内的上网用户基本上是人手一Q，甚至有的有多个QQ号。然而，QQ号往往是导致个人隐私泄露的最大软肋。

首先，有不少QQ用户将自己的个人信息填写得非常仔细，又从未设置个人资料的查看权限，导致陌生人也可以知道自己的真实姓名、年龄、出生日期和所在地，以及常用的邮箱、座机电话等信息（**图1**）。另外，许多用户都有在QQ空间中记录日志和上传照片的习惯，有心者完全可以通过这些内容分析出用户的个人爱好、平时的生活与周边的朋友圈子等深层的隐私信息。



QQ个人资料往往轻易地泄露了大量的个人隐私

另外，许多上网者在使用各种论坛、博客和社交网站时，常常由于注册、求助或各种原因留下自己的QQ号码，这会带来两方面的隐私泄露问题：一方面是心怀不轨者可以通过搜索QQ号获得该用户在论坛、网站等地方的发帖、留言、上传照片以及各种活动迹象，从而了解到多隐私信息；另一方面则可以通过论坛ID（对于习惯在不同BBS注册相同ID的用户来说尤甚）反向搜索，利用QQ号码顺藤摸瓜获得个人资料与保存在QQ空间中的各种信息。

至于邮箱、手机号也一样，很可能在网络上不经意留下就会造成个人隐私的泄露。

2.一个QQ号码引发的隐私大泄露

这里我们来举一个实例，看看一个陌生的QQ号是怎样泄露其所有者的所有信息的。

笔者在不久前玩QQ飞车游戏时碰到一位玩家，言语上产生一些冲突，于是想了解一下对方的各种信息。他（她）的QQ号是29****4，查看QQ个人资料，没有任何个人信息（**图2**）。在QQ空间中也只有一些几篇日志和几张个人自拍照片，但是更详细的信息无从知晓。



QQ个人资料没有任何信息

于是改变思路，以QQ号为关键字在百度中搜索，发现了大量相关信息（**图3**）。在搜索到的内容中，发现一条非常显眼的论坛帖子链接。打开该帖子后，发现其中居然详尽地列出了个人的资料，包括姓名、出生日期、民族、所在地，以及就读过的所有学校等等。仅仅是利用最基本的搜索，就轻而易举地获得了目标对象几乎所有的个人资料！



在百度中搜索该QQ号相关信息



目标在求职网上注册有账号

接下来，在用该用户的真实姓名和毕业院校在百度中继续搜索时，发现他在若邻网上注册有账号，知道了此人所学的专业（**图4**）。这是一个求职网站，登录网站后可以查看到目标更详细的个人信息。

3.还未亡羊快补牢——避免隐私泄露的方案

在上面的例子中，从一个没有任何资料的QQ号码上，就获得了其用户的所有个人隐私信息，连出生日期、居住地、手机号码和长相外貌等都逃不过强大的搜索引擎，这是多么的可怕！

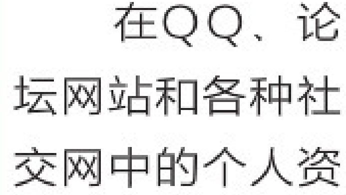
当然，在上面查找目标隐私信息的试验中存在一定的巧合，但事实上将自己个人隐私有意或无意公开的情况是很普遍的，即使没有像上文的例子在一个帖子中全面公开，有心者依然可以综合QQ、邮箱、手机号码和常用的论坛ID等关键字搜索到的相关资料，从而得到需要的所有信息。

所以说，个人隐私在很大程度上都是用户自己在无意中所泄露的。如何才能避免这种恶果呢？不在网上公开自己的真实姓名、出生日期、手机号码等信息，也不要上传真实的照片自然是大多数朋友的直接答案，但这实际上是很难做到的——在网络上的社交圈与真实的社交圈几乎重合的今天，你不可能对所有人都保密自己的所有隐私信息。那么，应该如何处理这个两难问题呢？

方法一：不留隐私信息，权限严格设置

方法也是与真实社交网络一样的——在真实的社会交往中，很少有人会随意向陌生人或在陌生的地方留下自己的姓名与手机号码等信息，在网络上也遵循同样的原则即可。

在QQ、论坛网站和各种社交网中的个人资料填写中，千万不要填写得太详细，尤其是真实姓名与常用邮箱、手机号等绝对不要暴露。在QQ空间与各种社交网中不要随便上传真实的照片，在必须填写全面个人资料或上传照片的场合也一定要设置好隐私权限，只向一些熟悉可靠的朋友公开个人信息（**图5**）。尤其在社交网络的个人相册，一定要严格设置隐私权限。





设置QQ空间访问权限

方法二：隐私分级控制，上网得有隐私隔离墙

通过QQ号、邮箱或手机号，可以找到各种论坛网站ID，或者通过ID可搜到QQ号、邮箱或手机号，进而获得一大堆信息。只要在其中任何一个环节暴露了个人隐私，就可能被恶意者通过其它一连串环节搜索得到相关内容。但在某些情况下不得不公开个人联系方式的时候，又该怎么办呢？

防火墙可以隔离来自外来的网络攻击，个人的隐私保护也同样应该有个隔离墙。所谓的隐私隔离墙，也就是说我们平时的各种网络活动中，可以使用一套单独的QQ号、邮箱和常用的ID。无论是在网站或论坛中，都可随意使用，但切记在这套网络身份中不要留下任何的个人信息，包括姓名、出生日期、个人的经历等一切真实的资料。

在一些特殊的情况下需要公开隐私时，例如在求职网站上需要留下姓名与手机号等资料时，我们就需要使用另外一套网络身份了。这套网络身份中的QQ号、邮箱、手机号、网络ID等，不要与前面那一套身份存在任何联系，从上面那套网络身份中绝不能通过搜索联系到包含有真实个人资料的另一套网络身份。这套真实身份中的QQ号只能与现实中的可靠好友进行联系，邮箱与手机号只留在求职网站和其它可靠的

站点，网络ID只在确实需要真实资料的网站上使用。

只要用这种“双重身份”把现实好友的联系与虚幻的网络活动隔离开来，个人信息安全就能在很大程度上得以保证了。

方法三：删除泄露隐私的搜索信息

搜索引擎带来的隐私泄露肯定会让所有用户不寒而栗吧？在Google或百度搜索引擎中，用你自己的QQ号码、邮箱和手机号码搜索一下，看看是不是会搜出一连串的隐私信息？趁这些已经暴露的隐私还未造成太严重的恶果，赶快将它们删除吧！

首先，当然是连接到包含有自己个人隐私网页的网站上去，自己修改相应的资料或与管理员联系请求删除。这一步比较简单，保护个人隐私的理由是任何合理的网站都不能拒绝的。

第二步比较重要，那就是去掉百度和Goolge等搜索引擎的网页快照。因为即使原网页删除了，但是在搜索引擎中依然可以搜索到相关的结果，并可通过网页快照查看详细的内容。一般需要在数个月之后，百度、Google等搜索引擎才会删除这些无效的网页链接，所以我们要向百度和Google申请删除这些信息残片。

对于百度搜索引擎，可以打开百度网页投诉页面（http://tousu.baidu.com/webmaster/add/），输入申请删除的百度快照地址，并详细描述你要删除的相关隐私内容（图6）。提交申请后，百度会在几天内将这些页面从搜索结果项中清除。

对于Google搜索的网页快照，可打开Google搜索删除请求页面（http://www.google.cn/support/websearch/bin/answer.py?answer=136868），这里有详细的删除申请说明（图7）。根据情况选择删除自己或他人网站网页的搜索结果，一般是选择“从Google搜索结果中删除来自其他网站的内容”，再选择具体要删除的内容类型。由于是要删除个人隐私信息，因此可以选择“请求删除整个网页”（图8）。

然后在出现的网页中要求用户确认原网页已经删除，删除后继续选择“Google 公开版网址删除工具”（图9）。在打开的网页中，点击“创建新的删除请求”，输入要删除的网页网址（图10）——注意这里要提交的不是Google搜索结果和快照的网址，而是被删除网页的真实网址。点击继续后，选择删除原因为“网页被删除或遭到搜索引擎的阻止”，再点击“删除此网页”即可成功提交删除请求。在申请页面中，我们可以随时查看网页删除申请的处理结果（图11）。



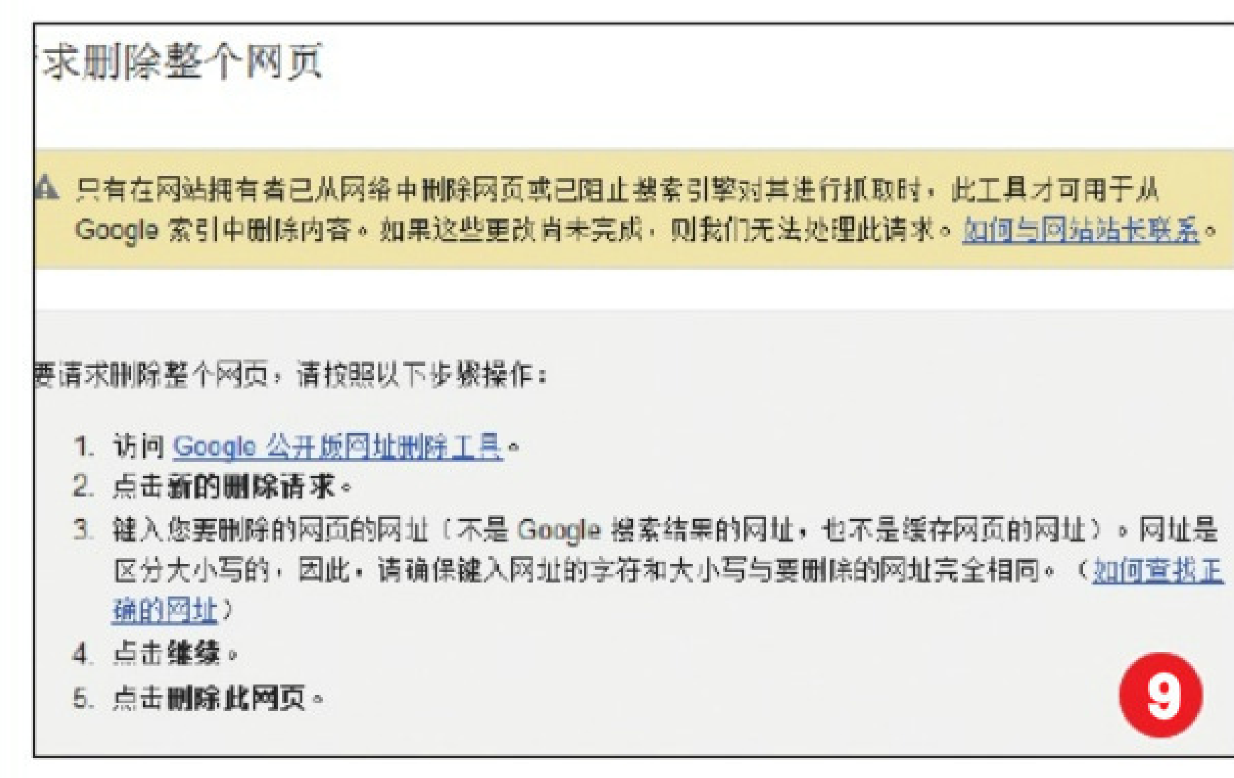
申请删除百度搜索引擎的网页快照



Google搜索删除请求页面



选择删除内容类型



确认原网页已经删除



创建删除请求



查看删除申请处理结果

二、改掉不良电脑操作习惯：别让隐私任人偷窥

个人的姓名、出生日期、身份证号码、银行账号和手机号都是显性的隐私信息，但是还有许多隐私信息是属于隐性的内容，然而不少用户并不在意，或根本未意识到这些资料也是属于隐私。这些内容包括文档打开的记录、曾经看过的电影、搜索历史记录、网页浏览记录以及所关注的事物、个人嗜好、人际关系、消费记录、收入情况、教育情况、健康状况和工作情况等等，其实都是个人隐私。

无论是显性或隐性的个人隐私的外泄，有很大一部分是用户的不良操作导致的，因此需要针对性地避免这些习惯以更好地保护个人隐私。

1.清除电脑中的各种操作记录

在操作电脑时，Windows会自己记录相关的信息，例如打开过的文档和访问过的网址等。这虽然为用户下次的操作带来了方便，但也往往造成隐私外泄。尤其是在办公室、网吧、学校等公用环境中的电脑上，各种操作记录可能会导致其它用户获知我们的隐私信息。即使是在个人电脑上，许多软件以及一些网站都会通过内存访问或Cookies信息等途径收集用户的电脑操作习惯，比如你喜欢看什么网页，兴趣偏好等。

只有经常清除各种操作记录，才能有效防范隐性的隐私信息被窃取。360安全卫士、QQ电脑管家等许多常用的电脑安全工具都带有隐私清除功能，例如360安全卫士中，可通过“清理痕迹”功能，一键扫描清除所有电脑使用痕迹（图12），包括网页浏览、程序文档、视频等历史记录。



360安全卫士清除隐私信息

在平时的网页浏览过程中，可将IE浏览器的Cookies安全等级设置为“中上”，这样可以有效地防范一些网站通过将Cookies保存在本地，从而窃取网页浏览记录信息。

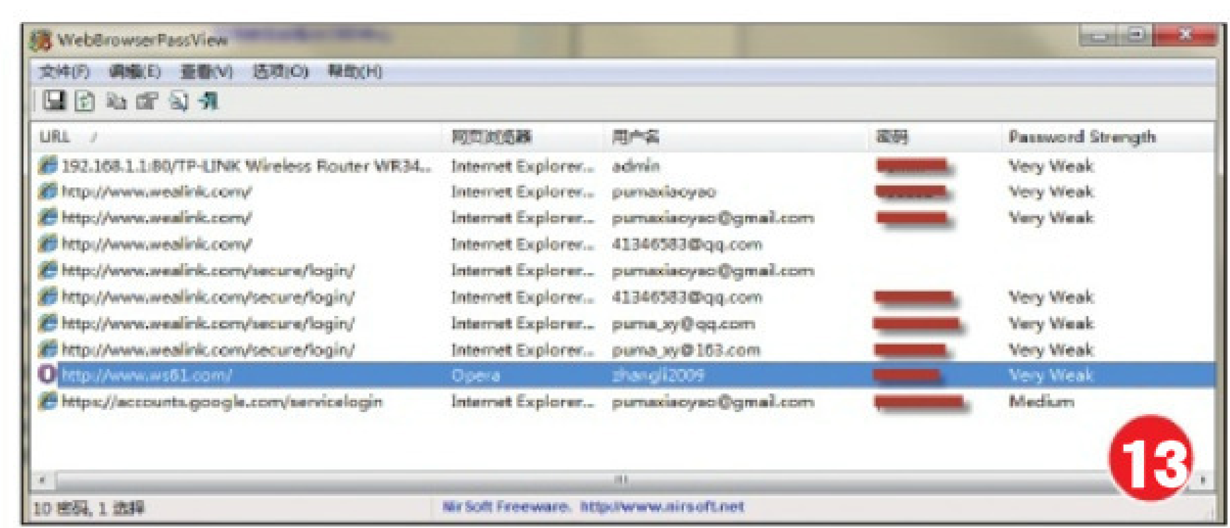
另外，在上网过程中，可以使用一些浏览器自带的无痕模式，将不会记录任何网页浏览信息，包括网址、表单信息和Cookies等。例如360安全浏览器的无痕模式与IE8/9的Inprivate浏览模式，Chrome及其它主流的浏览器也同样具备无痕浏览模式。

2.需要特别注意的密码表单记录

Windows系统保存的各种网页浏览记录中，尤其需要特别注意的是各种密码表单记录。当电脑被其它人使用或电脑中了木马病毒时，系统中保存的各种浏览器登录账户和密码，会被窃取而造成严重的隐私泄露。

这实际上是个非常严重的问题，很多用户可能都没有意识到浏览器自动保存的密码表单记录，可以如此轻易地被窃取。有很多工具软件，都可以将隐藏记录在系统中的网页账号密码还原出来。

例如WebBrowserPassView就是一款此类功能的小软件，它会自动找出你在浏览器里面保存过的账号和对应的密码并显示出来。运行软件WebBrowserPassView，它就可以轻松在短短几秒之内把你所使用的浏览器，包括IE、Firefox、Chrome及Opera等中保存的密码统统挖出来（图13）。



WebBrowserPassView揪出IE中保存的账号密码

如果使用的是免安装版的“绿色”“解压即用”浏览器，WebBrowserPassView只能自动抓取出IE保存的账号密码，需手工指定Firefox等其它浏览器的安装路径信息，才能获得该浏览器中的账号密码信息。点击软件菜单“选项→高级选项”，打开设置对话框，手工指定各浏览器的安装与信息保存路径即可。

要避免浏览器记录账号密码填写表单，除了使用浏览器的无痕模式浏览登录网站外，也可利用上面介绍的安全工具进行痕迹清除。但需要注意的是许多安全工具并不能完全清除密码表单记录，例如360安全卫士，不仅无法彻底删除IE中记录的密码，而且不支持对Opera、Firefox等浏览器进行清理，最彻底的方法是直接使用浏览器自带的密码清除功能。

例如在IE浏览器中可打开设置选项对话框，在“常规”选项页中点击“浏览历史记录”处的“删除”按钮，然后勾选“密码”项进行清除即可。

在Opera浏览器中，可点击菜单“设置→删除私人数据”命令，在弹出对话框中展开“详细选项”，然后勾选“清空密码管理器”，再点击“删除”按钮即可清除所有保存的账号密码信息。也可点击“管理密码”，打开密码管理器手工进行选择删除。其它浏览器的操作也都基本相同。

一些用户还使用了第三方的自动填表工具，例如在360安全浏览器、傲游浏览器中的自动填表和自动登录插件，很容易造成个人账号密码隐私的泄露。这是由于自动填表和登录的数据，都是保存在本地硬盘中的。例如360安全浏览器的自动填表和快速登录插件，其保存的账号密码位于360安全浏览器数据文件夹下的“extensions”子文件夹中，具体文件夹名称分别为ExtAutoFill和LoginAssis。虽然密码是通过加密保存记录的，但是攻击者可以复制整个文件夹，放在任意一台电脑上的360安全浏览器插件目录下，即可实现自动填表或快速登录，用户的账号密码隐私也就暴露无遗了。

对于自动填表一类的密码保存记录，除非能保证所使用的电脑绝对安全，否则应当慎用。

三、HIPS主动防御：阻止卑鄙软件偷窥隐私

国内几款杀毒软件及应用软件，曾闹出过轰轰烈烈的隐私门事件，彼此间互相指责对方偷窥用户的隐私。但实际上，国内许多软件都存在窃取用户隐私的嫌疑，并且情况一直没能从根本上有所好转。虽然这些软件窃取的信息是属于隐性的隐私内容，但后果同样是很严重的。难道普通用户就真的无法捍卫自己的隐私保障权益吗？

关于隐性个人隐私资料泄露的后果

隐性的个人隐私信息泄露，表面看来似乎不会带来太多的问题，但事实上绝非如此。

笔者曾经有一段时间热衷于炒股，经常浏览各种股票网站，也常常在工作时开着各种炒股软件。后来发现一桩奇怪的现象，在QQ聊天窗口上的广告显示栏中，原本都是一些随机的购物、游戏或软件的广告，而现在居然统统变成了各种炒股软件与炒股网站的广告。

很显然，QQ记录了笔者平时的网页浏览与软件操作习惯，有针对性地推广了相应的炒股类广告。这种针对性极强的广告是非常有诱惑性的，有可能对用户有帮助，但更多的可能是设下了消费的陷阱。这仅仅是最简单的例子，引申出来的是，我们的各种电脑操作都在被别人偷窥着，这样的感觉相信任何人都无法接受吧？

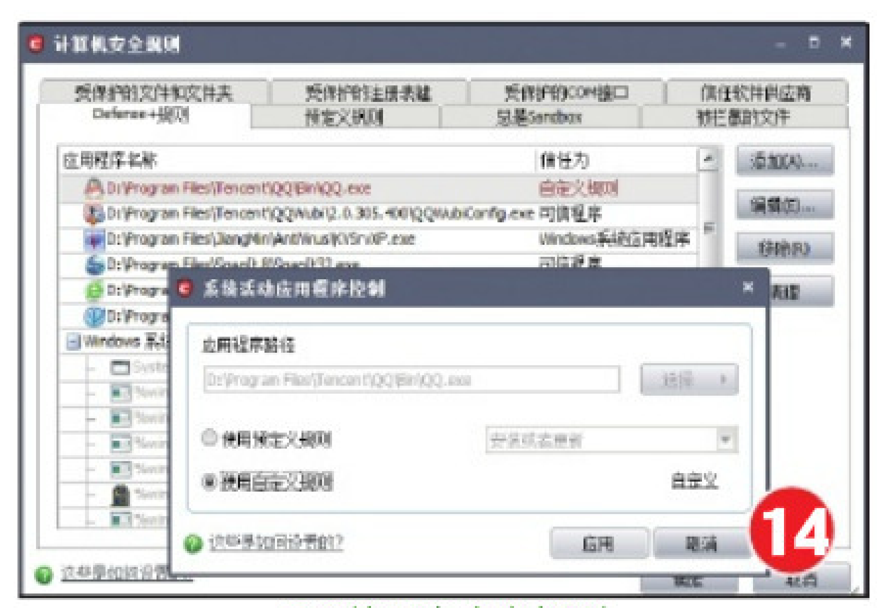
要防范各种软件偷窥个人隐私，目前比较可靠的方法是使用手工的HIPS主动防御工具，例如MalwareDefender、Comodo防火墙等。这类手工的HIPS主动防御软件需要一定的电脑系统知识，初学者可能操作起来比较困难。另外还有一些智能型的HIPS软件，虽然操作简单，但只能防范各种木马病毒与流氓软件，且对一些国内正常软件的隐私窃取行为无法进行阻止。

这里以比较出名的Comodo防火墙为例，其D+功能组件提供的就是主动防御功能，简单地讲述一下如何利用这种功能防范QQ窥探个人隐私。

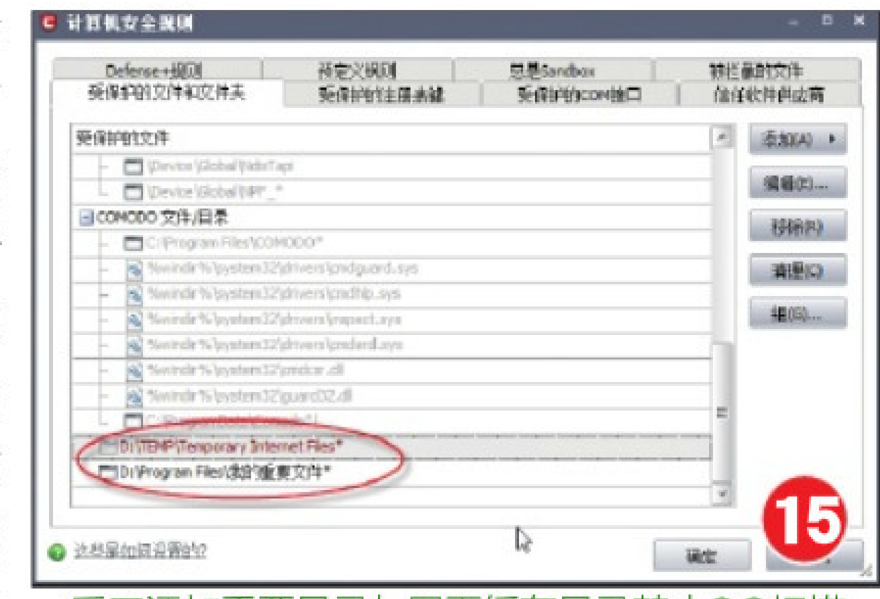
安装运行Comodo防火墙后，使用默认的安全模式防护等级，运行一段时间让其自动学习系统中所有安全的软件程序的行为规则。

然后在Defense+功能页中点击“计算机安全规则”项，打开主动防御设置对话框。选择“信任软件供应商”选项页，将以Tencent及其开头的所有腾讯文件签名证书全部移除。关闭对话框后，点击Defense+功能页中的“受信任的文件”项，将QQ及TXPlatform进程从信任文件列表中移除。

执行以上操作的目在于，Comodo默认信任腾讯签名的所有程序，因此不对QQ的行为进行干预，需要移除此签名后，才能对腾讯的QQ程序等进行各种拦截。另外需要将Comodo防火墙的自动更新关闭，否则下次更新时又会自动更新文件签名商，将腾讯的QQ加入信任程序列表中了。


QQ使用自定义规则

经过上面的设置后，在运行QQ时Comodo就可以拦截到QQ的各种行为，包含访问其它进程的内存，访问系统中的各种重要文件夹和注册表等。然后再打开“计算机安全规则”设置对话窗口，在Defense+规则选项页中，选中QQ条目，点击“编辑”按钮，将其设置为“使用自定义规则”（**图14**）。再点击“自定义”按钮，打开规则设置窗口。


手工添加重要目录与网页缓存目录禁止QQ扫描

在规则设置对话框中，可以控制禁止QQ的隐私窃取行为。其中比较重要的是阻止QQ的进程间内存访问，以及访问受保护的COM接口、注册表键、文件/目录，以及磁盘等项目。确定应用规则后，QQ就被从系统中隔离开来了，无法扫描任何重要的文件与当前运行的程序等。另外，还可将一些重要的文件夹目录和网页缓存目录等，添加到Comodo防火墙的保护列表中（**图15**），这样QQ就连网页访问记录也无法窃取了。

利用Comodo防火墙等手工HIPS软件保护个人隐私是最可靠的。另外，360安全卫士也提供了隐私保护器之类的工具，但是这些工具的防护效果都不算理想，仅能保护指定的目录，对于QQ扫描内存进程和注册表等理隐蔽的行为是无法拦截的。不过由于比Comodo防火墙等手工HIPS软件更为易用，也可作为替代方案考虑采用。

四、无处不在的网络欺骗：你应该了解“欺骗的艺术”

在网络安全界中流传着一句话，网络安全最脆弱的永远是“人”的环节。网络安全措施做得再好，但由于“人”的存在，很可能会导致这些措施毫无作用。在网络安全业界中，存在专门从“人”这一环节进行攻击的内容，被称为社会工程学。

什么是社会工程学？世界头号传奇黑客Kevin Mitnick曾写的一本书《欺骗的艺术》，将其演绎得可谓精彩绝伦（图34）。Kevin Mitnick曾多次轻易入侵美国国防部、中央情报局、五角大楼及北美空中防务体系、美国国家税务总局和纽约花旗银行等防卫森严的企业机构网络，曾被判刑入狱数年并禁止接触电脑。

《欺骗的艺术》一书中揭秘了他入侵众多网络无往不利

的秘诀，那就是“欺骗”——绕过网络安全防护，直接从管理网络的“人”方面入手。在现实的生活中，充斥着各种各样的骗局，而在网络上由于网络的特殊性，实施各种欺骗更加容易。这里我们举一个很简单的例子，大概了解一下社会工程学中的欺骗。

在前面提到的通过QQ号搜索目标各种隐私信息的例子中，假设我们无法获得目标的手机号码与当前住宅一类的信息，那么可以通过欺骗的手段直接从目标口中获得。由于我们已经搜索到该目标曾经就读于某大学相关专业，很容易可以从网上搜索到目标的大学同学姓名。可以冒充目标的同学将其添加为QQ好友，进行一番欺骗的对话，诸如：

猜猜我是谁？（攻击者）

——你是？（目标）

——哎，连我都不记得了，我是XXX啊！（攻击者）

——原来是你啊！（目标）

——嗯，现在在哪儿混啊？（攻击者）

——回家乡了。（目标）

——原来回XXX了，挺好的。（攻击者）

——嘿，我过几天要去XXX（目标所在地附近）出差，告诉你的手机和住址，我找你聚聚啊！……（攻击者）

由于从网上已经获得目标的各种详细信息，因此很轻易地欺骗了目标，并获得了更进一步的详细隐私资料。

上面仅仅是一个最简单的例子，如同现实生活中的各种欺骗让人无从识破一样，网络中的欺骗手段更加高明。要保护自己的隐私，还需有一双慧眼并提高警惕来识别各种欺骗。

五、不得不说的真相：来自技术层面的隐私之患

相对于源自用户本身的隐私泄露，木马、钓鱼网站之类比较常见的隐私与机密窃取方式是来自于技术层面上的。木马、钓鱼网站的防范有比较全面的资料了，但是还有一类不为人注意的隐私窃取方式，那就是嗅探监听。

1.嗅探监听是如何窃取隐私的？

在数年以前，MSN一类的聊天工具常常会暴露各种隐私机密，这是由于MSN聊天信息未进行加密，而攻击者只需在局域网中运行一些MSN嗅探工具，就可以非常容易地截取到整个局域网中所有的MSN聊天信息（图35）。这是非常典型的网络嗅探监听攻击例子，当然如今MSN聊天信息的传输已经过加密，不过类似的嗅探监听攻击依然非常流行。

现在的各种网络数据传输中，除了本专题前面提到的网银与网上交易及一些聊天账号登录外，在网页浏览、发送邮件、参与网站论坛和社交网络活动等各种账号登录操作的过程中，数据传输往往都是明文进行的。也就是说，在局域网中可以通过嗅探监听的攻击方式，截取任意指定目标的网页浏览信息、邮箱和网站论坛等账号登录密码等隐私内容。尤其在无线与移动上网终端流行的今天，无线局域网中的嗅探监听攻击危害更为巨大，攻击范围也更广。

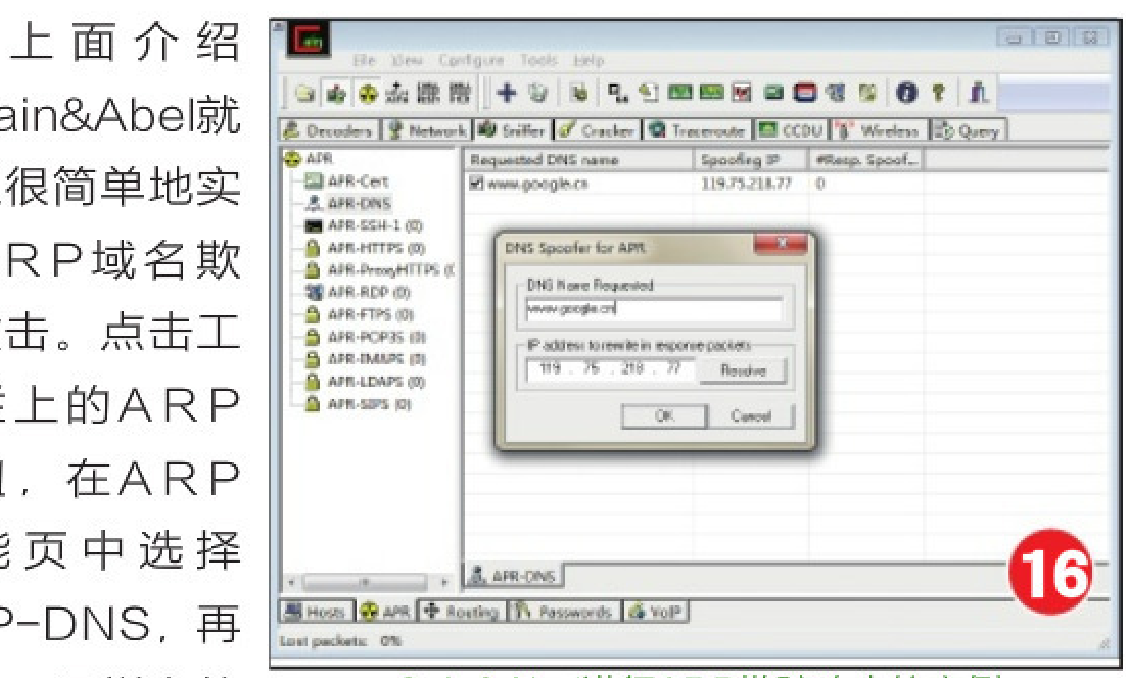
限于篇幅，关于嗅探监听的原因这里就不细说了，简单的理解就是通过冒充局域网的网关，让任意指定的IP对应目标电脑向攻击者发送网络数据。攻击者相当于充当了一个不为目标所知道的网络数据中转站，任何未加密的数据传输都可轻易截取。

嗅探监听的攻击工具非常多，例如非常出名的Cain&Abel安全审计工具，就有极为强大的Sniffer嗅探功能（图36）。不仅可以嗅探HTTP网页浏览及账号密码等传输数据，还包括FTP、POP3、Telnet和SMB等多种协议传输的数据，几乎一切交换网络环境下的未加密的数据传输都可以被其嗅探到。另外Cain&Abel还能嗅探无线网络局域网中的数据传输。

2.如何防范嗅探及ARP欺骗攻击

除了直接嗅探到隐私机密数据外，嗅探攻击还可进行ARP欺骗，让局域网中的用户在访问任何正常网站时转到指定的网页木马或钓鱼网站上。

例如用户在访问百度或Google时，却跳到了一个伪装的网页木马网站，被木马病毒攻击。更可怕的是伪装成腾讯QQ或网上银行之类的钓鱼网站，用户遭受ARP域名欺骗攻击时，浏览器中的域名没有任何问题，但在输入账号密码登录时却被钓鱼网站窃取。

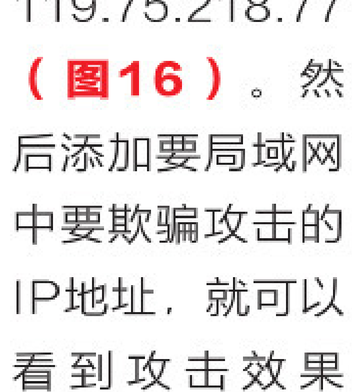


Cain&Abel进行ARP欺骗攻击的实例



360安全卫士防范嗅探与ARP欺骗攻击

上面介绍的Cain&Abel就可以很简单地实现ARP域名欺骗攻击。点击工具栏上的ARP按钮，在ARP功能页中选择ARP-DNS，再点击工具栏上的+加号按钮，在弹出的对话框中输入Google域名www.google.cn和百度IP地址119.75.218.77（图16）。然后添加要局域网中要欺骗攻击的IP地址，就可以看到攻击效果了——当指定的IP地址电脑访问www.google.cn时，打开的却是百度网页。



无论是直接的嗅探攻击还是间接的ARP域名欺骗攻击，其实防范起来都比较简单，只是许多用户没有加以重视而已。在360安全卫士等各种常见的安全工具中，提供了局域网ARP防护功能，只需将其开启即可（图17）。

转折与进化——2012年值得关注的PC硬件及行业趋势

■辽宁 土豆



在辛苦工作、刻苦学习中我们度过了2011年，各位都存下了一些银子吧，热爱数字生活的你，是否正打算添置几件数码产品或电脑硬件呢？先别急，不要忘记世界金融危机和欧债危机阴霾仍在，大的经济环境仍会存在变数，若要购买价格昂贵的高端产品，还需要仔细思考后再做决定。理性的消费者会节省开支，把每分钱都花在最合理的地方，既享受科技又活得轻松自在。经过2011年，我们不难看出厂商也面临着各种挑战，来自环境的压力甚至更大，不管是行业中的上游大鳄还是下游的小虾米，2012都不会是平静的一年，谁都不会独善其身。除了挖掘自身潜力，把市场这块蛋糕切得更细致外，厂商们必会使出其他办法刺激消费者掏出钱包，今年绝不会缺少吸引眼球的产品。在这篇文章中，我们将一同关注一些重点产品，了解它们的特性，发掘出我们需要的新产品，并看看新技术是否能带动行业继续前进。

一 艰难中前行的PC业

传统PC行业的大佬们去年被挤兑得够呛，据市场研究公司Canalys提供的数据，2011年全年全球智能手机出货量为4.877亿部，比2010年的2.997亿部增长了63%，超过了2011年全球PC出货量的4.146亿台。在该数据中，平板电脑出货量也算在了PC头上，如果刨除这部分，那么2011年全球PC出货量则是3.51亿台，台式机与笔记本在合力之下依然败给了智能手机。x86平台强大的计算、图形性能比不过ARM架构的低功耗、低发热、低成本。依靠移动互联网的带动，“四两拨千斤”的ARM架构处理器获得了令传统PC行业羡慕的成绩。

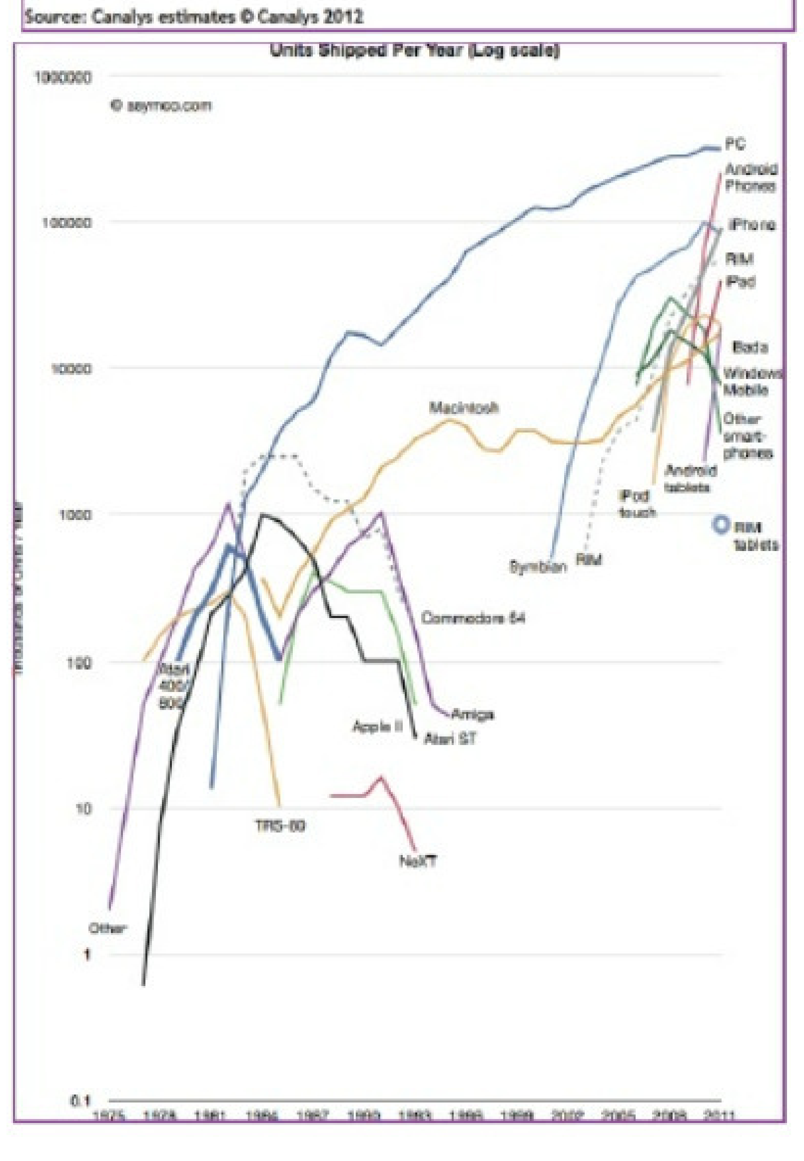
也许是时运不济，也许是过于保守，传统PC行业逐渐显露出了疲态，未来的道路看上去不会平坦。PC厂商利润下滑是事实，各大公司的股东忧心忡忡，其中就包括了惠普，这个传统PC业的龙头老大一度打算拆分PC部门，后来又决定保留，反悔的原因并不是因为对PC业务未来盈利能力抱有期望，而仅仅只是因为拆分成本过高。唱衰PC业的国外媒体不在少数，ZDNet曾于年初发表评论，称“PC业正走向崩溃”，文章中不仅提到了利润下降，更把矛头指向了创新力不足，市场被其他平台蚕食。从其形象的图表中可以看出，PC出货量增速近两年明显放缓，已经快被一飞冲天的Android

手机追上了，如果考虑平板和手机、MP4等智能设备的总数，其实iOS和Android设备的市场销量都已经达到了PC的水平。

Worldwide smart phone and client PC shipments
Shipments and growth rates by category, Q4 2011 and full year 2011

Category	Q4 2011 shipments (millions)	Growth Q4'11/Q4'10	Full year 2011 shipments (millions)	Growth 2011/2010
Smart phones	158.5	56.6%	487.7	62.7%
Total client PCs	120.2	16.3%	414.6	14.8%
- Pads	26.5	186.2%	63.2	274.2%
- Netbooks	6.7	-32.4%	29.4	-25.3%
- Notebooks	57.9	7.3%	209.6	7.5%
- Desktops	29.1	-3.6%	112.4	2.3%

Source: Canalys estimates © Canalys 2012







左上图：智能手机增长率为62.7%，PC为14.8%（桌面PC只有2.3%）
左下图：ZDNet文章中的图表，横轴代表年份，纵轴为产品出货量，其中还可以看到一些经典产品的兴衰过程。
右上图：惠普现任CEO梅格·惠特曼（Meg Whitman）对拆分说不，但她不能改变该公司PC业务利润不高的现实
右下图：PC业的受到了经济危机的重创，华尔街的精英们说：“这不怪我们，只怪你们还不够努力。”

PC业真的会越来越糟糕吗？笔者认为还要从两方面判断—— 一个是消费者的购买力因素，另一个是企业的创新能力。创新能力是行业发展的立足之本，而消费者是使它发展的动力。把PC业比喻成汽车的话，那么创新就是所有部件中最重要的发动机，马力更强的发动机会使行业的发展速度更快，而消费者的购买力则相当于驱动发动机的汽油，是提供汽车前进的能量来源。所以如果把消费者的购买力和企业的创新能力对比，应该还是前者对行业的影响更大——就算发动机再不好，只要还有汽油在就能运转，而反过来看，如果没有汽油，再好的发动机也会停止运转。现在整个行业利润不佳，一定是世界人民的购买力出了问题，那么问题出在哪儿了？

据市场研究公司IDC提供的数据，2011年亚太地区（不含日本）PC出货量同比增长了11%，PC市场依然表现出了健康的活力，这至少证明在我们周围，PC业并不像人们说的那么颓废。很显然，问题出在世界的另一边，欧洲和美国经济的疲软，导致了这些地区的许多消费者推迟了购买计划，这些人并不是没有更换更好台式机、笔记本的需要，如果条件允许，他们甚至愿意慷慨解囊为濒临灭亡的上网本续命。可是在保障基本的生活条件与提升电脑10%~20%性能之间，头脑正常的人必然会把钱节约下来购买更重要的生活必需品。

人们的消费能力受到限制时，厂商的创新能力就很重要了。新技术和产品可以刺激消费者的购物欲，吸引那些拥有购买力却犹豫不决的人去消费。在PC行业中，创新能力需要依靠上游厂商的带动，需要核心硬件不断提升性能，我们会很自然地想起领军者的名字——Intel、AMD、NVIDIA。在经过了惊喜与失望并存了2011年后，这些公司会如何在2012年用新产品打动世界人们的心呢？





左图：生活难以保障，谁还关心电脑的PCMark分数？（标语为“美国需要工作”）
右图：很多机构的调研中都提到了亚太地区劳动力价格上涨，人力成本的上升也使得PC厂商的利润下降

二 还能有多强——处理器

PC处理器市场是属于Intel和AMD的舞台，过去一年中Sandy Bridge、APU、Bulldozer等产品都给我们带来了许多话题，今年两家公司都会按部就班地依照计划更新产品线。

1.半导体业的巨人Intel

作为x86处理器的王者，该公司2011年营收达到了540亿美元，超过市场预期，股价也处于近两年的高位。可以说Intel目前活得很好，强大的研发实力与自有晶圆工厂的先进工艺保持了他们的领先位置。今年4月，Intel新一代Ivy Bridge处理器即将发布，依据“Tick-Tock”模式，这代处理器可认为是Sandy Bridge的22nm工艺升级



Intel跨入22nm时代

版，并在功能方面进行升级。新架构主要有以下看点：

（1）22nm制作工艺

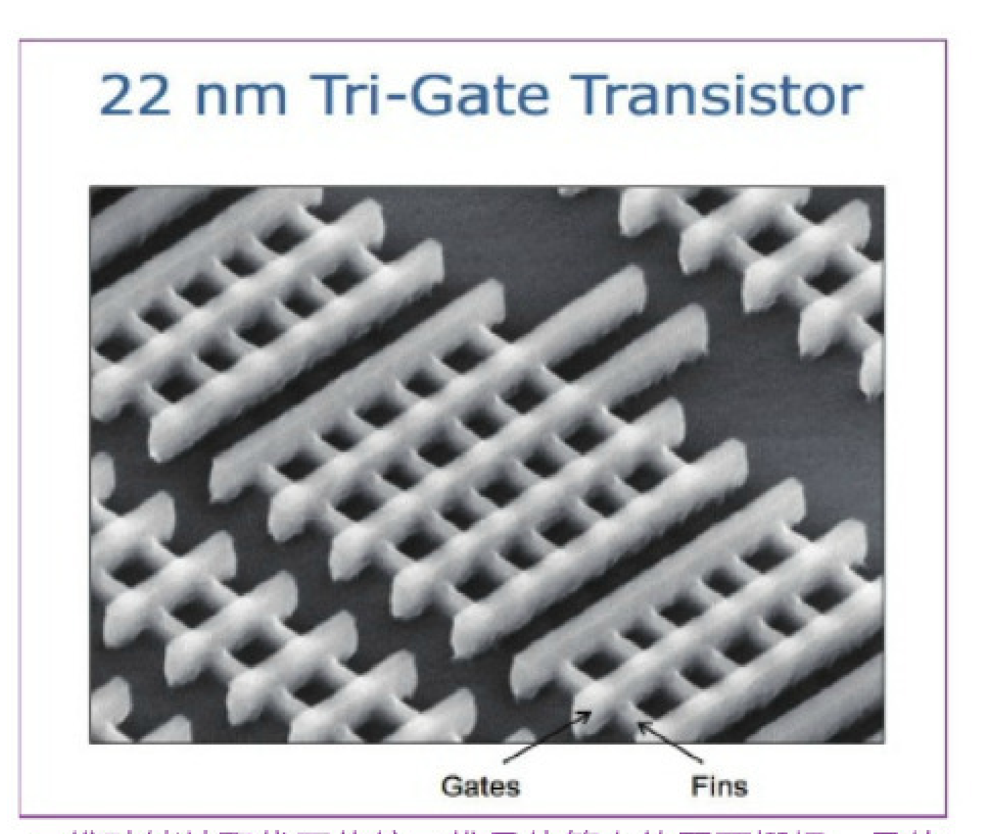
处理器核心的主要原料为二氧化硅，把低价的二氧化硅转化为昂贵的晶圆，需要经过复杂的制作过程，随着晶体管越做越小，应变硅、高K金属栅极都已经不能有效避免漏电问题，功耗难以控制。于是Intel在22nm技术中使用了“3D三栅晶体管”（3DTri-Gate），该管架构能够有效提高单位面积内晶体管数量，提高性能和执行效率。在CPU部分的架构与上代处理器完全一致的前提下，通过制作工艺的升级，Ivy Bridge的同频性能约有10%左右的提升。22nm工艺也有个副作用，即工艺的提升会缩小核心面积，但也会相对缩小核心与顶盖的接触面积，热传递效率的下降导致Ivy Bridge的温度在高频率时更难控制，影响超频玩家冲刺极限性能的热情。

（2）新一代的HD Graphics图形核心

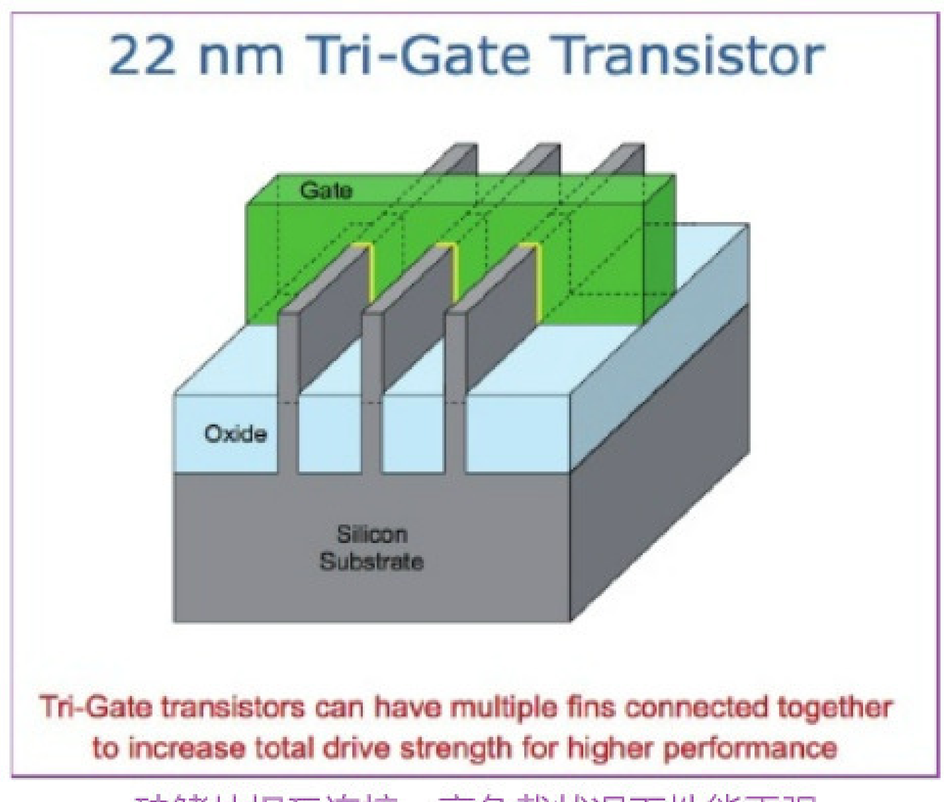
Ivy Bridge中性能提升最多的是GPU部分，整合GPU将升级为HD Graphics 4000/2500，分别取代目前的HD Graphics 3000/2000。它们将会集成数量更多的执行单元，支持DirectX 11、OpenCL 1.1、OpenGL 3.1及三屏输出，并对Quick Sync快速视频编码技术进行了改进。在3D性能方面，Intel预计HD Graphics 4000将会比HD Graphics 3000在3DMark Vantage中提升60%，或是3DMark 06中提升10%，HD Graphics 2500也比上代提升约10%~20%。

（3）针脚一致，兼容上代芯片组

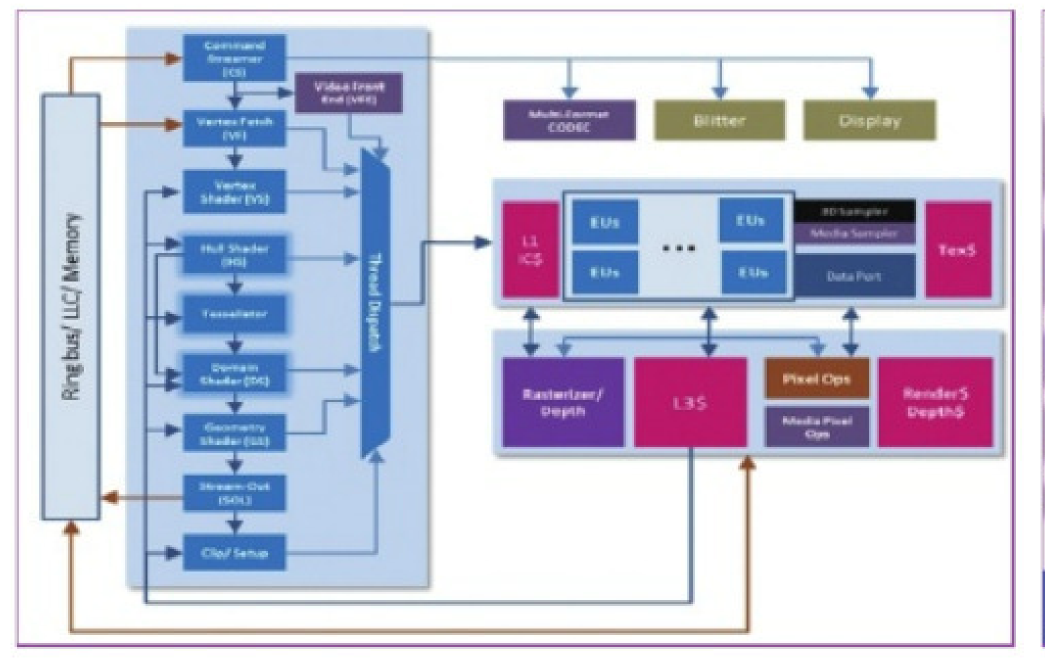
Ivy Bridge处理器会继续采用LGA 1155封装接口，向下兼容6系列芯片组，现有主板上只需更新BIOS就能支持新处理器，而要想享受新平台的USB 3.0等新功能，还是需要7系列芯片组的主板。7系列芯片组在桌面上主要有3款型号：Z77、Z75、H77，分别对应现在的Z68、P67、H67。



三维硅鳍片取代了传统二维晶体管上的平面栅极，晶体管可以更加紧密地连接在一起



硅鳍片相互连接，高负载状况下性能更强





左图：根据一些流传的信息看，新GPU还在视频硬件解码和编码方面做出了改进
右图：网上流传的7系列芯片组架构图

表1：Intel即将上市的标准电压处理器规格

型号	i7-3770K	i7-3770	i5-3570K	i5-3570	i5-3550	i5-3470	i5-3450	i5-3330
核心\线程	4\8	4\8	4\4	4\4	4\4	4\4	4\4	4\4
主频	3.5GHz	3.4GHz	3.4GHz	3.4GHz	3.3GHz	3.2GHz	3.1GHz	3GHz
睿频加速	3.9GHz	3.9GHz	3.8GHz	3.8GHz	3.7GHz	3.6GHz	3.5GHz	3.2GHz
三级缓存	8MB	8MB	6MB	6MB	6MB	6MB	6MB	6MB
图形核心	HD 4000	HD 4000	HD 4000	HD 2500	HD 2500	HD 2500	HD 2500	HD 2500
图形核心频率	650MHz	650MHz	650MHz	650MHz	650MHz	650MHz	650MHz	650MHz
图形核心睿频	1150MHz	1150MHz	1150MHz	1150MHz	1150MHz	1100MHz	1100MHz	1050MHz
支持内存	DDR3 1600/1333							
TDP	77W	77W	77W	77W	77W	77W	77W	77W
VT-d		√		√	√	√		
TXT		√		√	√	√		
AES-NI	√	√	√	√	√	√	√	√
SIPP		√		√	√	√		
vPro		√		√	√	√		

表2：Intel即将上市的低电压处理器规格

型号	i7-3770S	i7-3770T	i5-3570S	i5-3570T	i5-3550S	i5-3475S	i5-3470S	i5-3470T	i5-3450S	i5-3330S
核心\线程	4\8	4\8	4\4	4\4	4\4	4\4	4\4	4\4	4\4	4\4
主频	3.1GHz	2.5GHz	3.1GHz	2.3GHz	3GHz	2.9GHz	2.9GHz	2.9GHz	2.8GHz	2.7GHz
睿频加速	3.9GHz	3.7GHz	3.8GHz	3.3GHz	3.7GHz	3.6GHz	3.6GHz	3.6GHz	3.5GHz	3.2GHz
三级缓存	8MB	8MB	6MB	6MB	6MB	6MB	6MB	3MB	6MB	6MB
图形核心	HD 4000	HD 4000	HD 2500	HD 2500	HD 2500	HD 4000	HD 2500	HD 2500	HD 2500	HD 2500
图形核心频率	650MHz	650MHz	650MHz	650MHz	650MHz	650MHz	650MHz	650MHz	650MHz	650MHz
图形核心睿频	1150MHz	1150MHz	1150MHz	1150MHz	1150MHz	1100MHz	1100MHz	1100MHz	1100MHz	1050MHz
支持内存	DDR3 1600/1333									
TDP	65W	45W	65W	45W	65W	65W	65W	35W	65W	65W
VT-d	√	√	√	√	√	√	√	√		
TXT	√	√	√	√	√	√	√	√		
AES-NI	√	√	√	√	√	√	√	√		√
SIPP	√	√	√	√	√	√	√	√		
vPro	√	√	√	√	√	√	√	√		

从已经泄露的Intel首批上市的处理器规格看，Ivy Bridge定位于全面取代Sandy Bridge处理器，想必后者会通过减产降价的方式为新产品让路。值得注意的是i3系列并不会出现在首发阵容中，它们会晚1～2个月才能登场，很可能依然采用双核四线程，且仍没有睿频功能。总体看来，Ivy Bridge追求更低的功耗与成本，添加了许多功能，比上代产品在游戏影音方面的适用性更广，追求高集成度和低功耗的用户能从中受益。对于游戏发烧友来说，处理器中GPU部分的性能提升对独立显卡用户意义不大，CPU部分中规中矩的性能使这代产品显得不那么诱人。

2.AMD继续完成融聚

看过Intel后，我们再来AMD的表现。AMD整个2011财年的营收为65.68亿美元，高于2010财年的64.94亿美元，净利润为4.91亿美元，高于2010财年的4.71亿美元。在新掌门人罗瑞德（Rory Read）的带领下，AMD公司上下的执行力有显著提高，2011年先发布了A系列的APU产品，并终于把“推土机”开了出来，FX系列处理器也得到了市场的广泛关注。尽管APU离真正融聚还有很远，“推土机”的性能表现也低于期望，但我们还是很高兴地看到AMD能按照自己的计划按部就班地进行，逐渐释放出新架构的潜力。不久前AMD公布了他们在2012～2013年的发展路线图，其中在处理器方面，新一代APU将会首先登场，代号为Trinity、Brazos 2.0、Hondo的APU分别对应主流、低功耗、超低功耗平台。第二代FX处理器，也就是“推土机”的升级版“打桩机”应该要到晚些才会与我们见面。在AMD给出的众多信息里，有两点特别值得我们关注：

（1）Trinity有望获得大幅性能提升

作为Llano的继任者，Trinity依然使用稳定的32nm制作工艺，CPU和GPU部分都有了巨大的改变。试水Llano成功获得经验后，Trinity把CPU核心由老旧的K10升级为“推土机”核心，也有可能跳过目前反响不佳的推土机核心。直接升级为“打桩机Piledriver”。Trinity最多会有2个核心模块，AMD声称CPU部分会有高达25%的性能提升，不过考虑到推土机单线程性能比较一般，CPU部分25%的提升或许只适用于多线程任务。GPU部分会得到彻底更新，AMD将其标注为“第二代DX11 GPU”，性能预计可提升50%，但不会是采用了“GCN”架构的GPU核心（GCN，即Graphics Core Next）。Trinity将会使用和Llano一样的芯片组，可惜接口变为了FM2，无法实现向下兼容。Trinity应该会在今年第二季度大量供货，组建高性能APU平台的用户应该到时再出手。

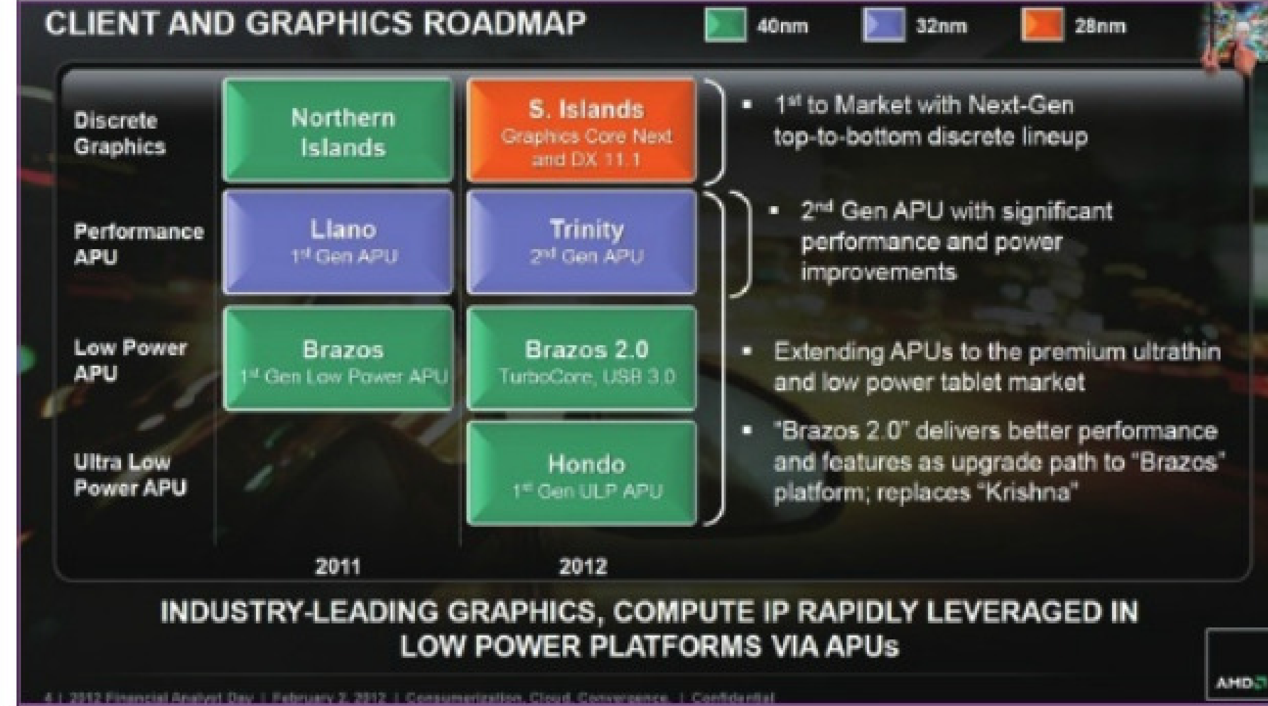

AMD 2012年的重点依然是APU

另外AMD已经开始销售超频能力出色的K系列黑盒APU，它们基于目前的A系列APU，但CPU不锁频加上GPU部分独立超频的能力，使其可获得更高的超频幅度和相应性能提升。

表3：AMD两代高端APU对比

代号	Llano	Trinity
核心架构	Husky	Piledriver
核心数量	最多4核	最多4核
最高内存频率	DDR3 1866	DDR3 2133
GPU区别	HD 6000系列	HD 7000系列
接口	FM1	FM2

Trinity功耗更低，每瓦性能更高



第二代APU的性能提升明显

（2）为单芯片解决方案做准备

从官方公布的信息看，到了2013年所有APU都将使用28nm制作工艺，GPU也会采用GCN架构，带来异构计算（Heterogeneous System Architecture，简称HSA，由Fusion融聚系统架构改名而来）。高端APU将从Trinity更新为Kaveri，使用“压路机Steamroller”核心，中低端的Kabini和Tamesh将会把南桥芯片的功能整合于CPU内部，成为AMD首个单芯片解决方案。



2012年APU的更新换代成为重点



2013年通过制作工艺的升级，在低功耗平台推出单芯片解决方案

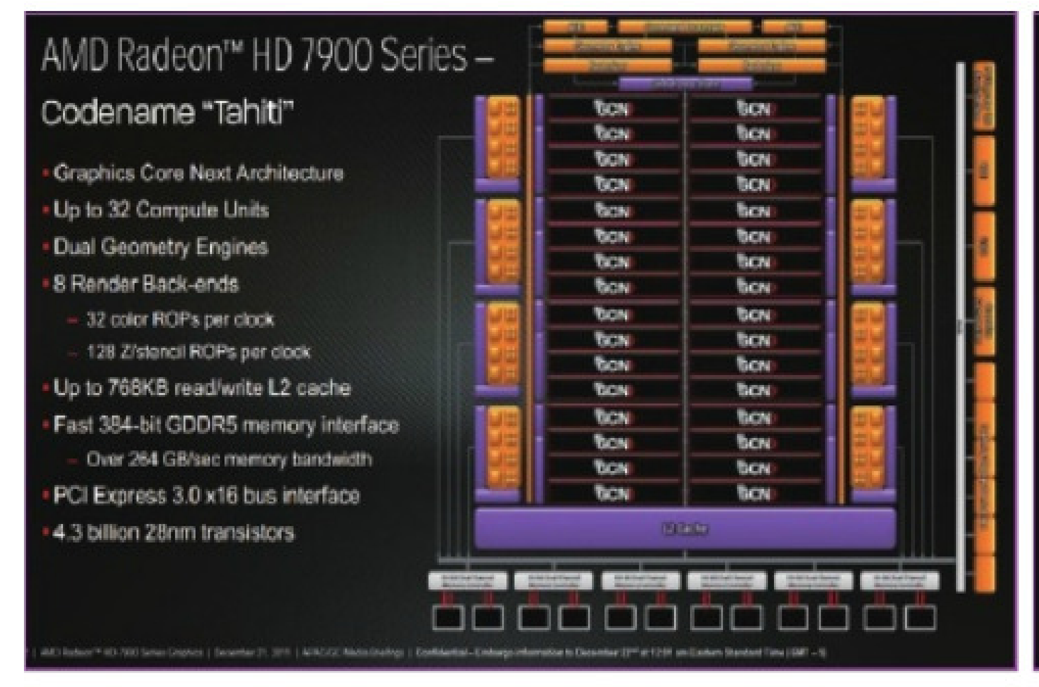
AMD 2012年继续专注于APU，尽量不与Intel进行处理器性能上的直接对抗，性价比究竟如何还要等待产品上市后再做判断。由于移动互联网的发展，PC行业也越来越趋向于低功耗、低成本、高整合度，AMD提高利润的大方向已经确定——从过去单纯提供高性能CPU带动销量，逐渐转变为提供廉价的整合方案开辟更广阔的市场。

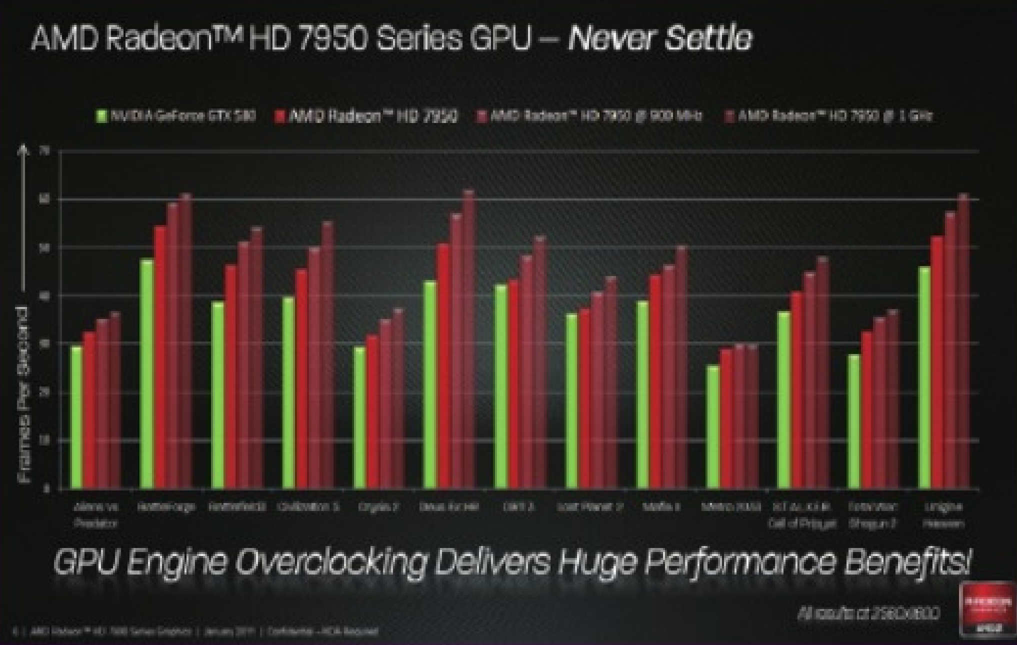
三 还能有多炫——显卡

想用最高特效玩《战地3》《上古卷轴5》的玩家，绝不会吝惜一块好显卡的钱，今年提升个人PC系统中GPU性能的任务，还要靠AMD和NVIDIA来完成。本期截稿前，NVIDIA仍然没有公布“Kepler”的规格和性能，独立显卡市场的舞台上，只有AMD的GCN构架独自表演。AMD 2011年末书面发布了Tahiti，产品已在今年年初上市，它是AMD全新一代GPU“南方群岛”（Southern islands）产品线中的一部分，Tahiti面向追求顶级性能的游戏玩家，现在已有AMD Radeon HD 7970/7950两款在售。



AMD三大法宝：GCN、Eyefinity 2.0、应用加速





左图：除了新架构外，AMD Radeon HD 7900系列还支持超前的PCI-E 3.0，硬件上也为DirectX 11.1做好了准备
右图：在AMD官方公布的多项测试中，AMD Radeon HD 7950战胜了NVIDIA GeForce GTX 580，第三方测试也表明AMD Radeon HD 7970在《地铁2033》《失落的星球2》等游戏中的表现远远好于GTX 580

表4：AMD Radeon HD 7970/7950参数对比

型号	AMD Radeon HD 7970	AMD Radeon HD 7950
制作工艺	28nm	28nm
晶体管数	43.1亿	43.1亿
默认核心频率	925MHz	800MHz
流处理器	2048	1792
浮点性能	3.79TFLOPS	2.87TFLOPS
纹理单元	128	112
纹理填充率	118.4GT/s	89.6GT/s
色彩RPO单元	32	32
Z/Stencil ROP单元	128	128
显存类型	3GB DDR5	3GB DDR5
显存频率	1375MHz	1250MHz
显存带宽	264GB/s	240GB/s
最高功耗	250W	200W

GCN构架一改此前VLIW5、VLIW4的流处理器利用率问题，使用了全新的计算单元（Compute Unit，CU），每个计算单元包括4组Quad SIMD矢量单元，其中包含64个逻辑单元，它们搭配64kB矢量寄存器，使利用率接近100%。从GCN出现开始，AMD与NVIDIA相比不再存在架构上的劣势，NVIDIA如果不能从Kepler上获得大的性能改进，高端民用级市场很可能会被抢先上市的AMD Radeon HD 7970/7950夺走不少。

如果你觉得AMD Radeon HD 7900系列价格过高，可以等待未来代号为“Pitcairn”的Radeon HD 7800系列，它即是厂商宣传的“Sweet Spot”（市场“甜点”，表示它提供了最能打动消费者的价格或性能）产品，它们通过削减核心规格、提高频率等方式也能获得极佳的游戏性能。性能排在“Pitcairn”之后的是“Cape Verde”，即AMD Radeon HD 7700系列，它们面向主流用户，可为玩家在合理的价格下提供较高的每瓦性能。在Radeon HD 7700系列之下的其他产品不会使用最新的架构，购买显卡时请千万记得这点。

面对AMD咄咄逼人的态势，NVIDIA对新产品并没有放出很多风声，不过几乎每隔一两天，国内外的网站或论坛上就会有人爆料Kepler的“可靠消息”，只是大多数看起来就很假。其中一个说法是Kepler会采用小核心策略，性能不及对手的HD 7970，结果没过几天就有人出来“辟谣”，称Kepler将继续走大核心路线，GTX 680的性能比HD 7970高出45%……很显然，这些都是粉丝们的猜测。NVIDIA CEO黄仁勋在CES 2012上接受媒体采访时，被问及Kepler时给用户的答案是：“要耐心等待”。看来要想等来NVIDIA的新产品上市，确实需要一些时间了。



AMD新架构的3大产品线


据国外媒体Fudzilla称，NVIDIA曾在CES2012开幕前就是否在主题演讲上展示Kepler进行了讨论，这说明Kepler已经成型，很可能只是由于商业目的未对外公布

四 依然潜力无限——笔记本电脑

如果不考虑被平板电脑打得满地找牙的上网本，笔记本电脑市场的整体发展状况依然良好，至少要比台式机好得多。厂商可以根据用户需求推出定位分明的产品，比如配备顶级移动版处理器和显卡的“高端游戏笔记本”，或价格与性能均定位主流的“影音娱乐本”，以及备受商业用户信赖的“商务本”等。过去笔记本厂商只需要每年改变产品外观、模具，以适应消费者审美观和核心硬件的改变，就能够轻而易举地获得丰厚的利润。正是这种安逸的状态，给了ARM架构平板电脑大举入侵的机会，以iPad为首的平板电脑夺走了原属于笔记本的低端便携市场。



上网本的屏幕大小与iPad等平板电脑相似，性能上又表现不出优势，而平板电脑待机时间更长、发热更小，就算上网本厂商挖空心思设计外观又有何用?

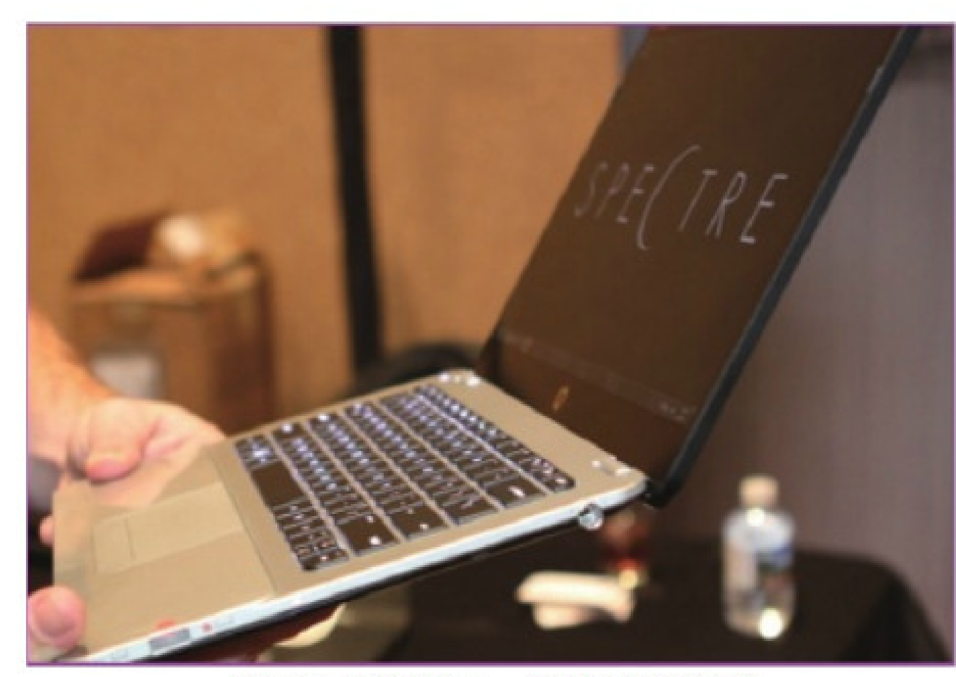

Alienware m18x这类超级游戏笔记本是无法替代的，但很显然它的市场很小

1.属于超极本的2012年

平板电脑让厂商们意识到，笔记本市场还可以继续细分，AMD的APU平台及Intel的超低功耗平台带市场带来了新的机遇。2011年Intel提出了超极本概念，随后数家厂商响应，推出了几款产品，它们的特点是轻便易携带，拥有很短的启动/唤醒时间，及不输平板电脑的续航能力。超极本在性能与轻薄之间取得了更好的平衡，因为使用Windows操作系统的缘故，超极本还拥有良好的软件兼容性。在CES2012上，索尼VAIO Z、华硕Zenbook UX21、宏碁Aspire S3、东芝Portege z830、戴尔XPS 14z、联想IdeaPadU300s、三星Series 9、惠普Envy 14 Spectre等超极本陆续登场，在Intel和微软的强力支持下，各笔记本厂商表现出了空前的信心。其中，宏碁董事长王振堂更在公司春节年会上表达了自己的态度，称超极本是公司2012的重点产品。

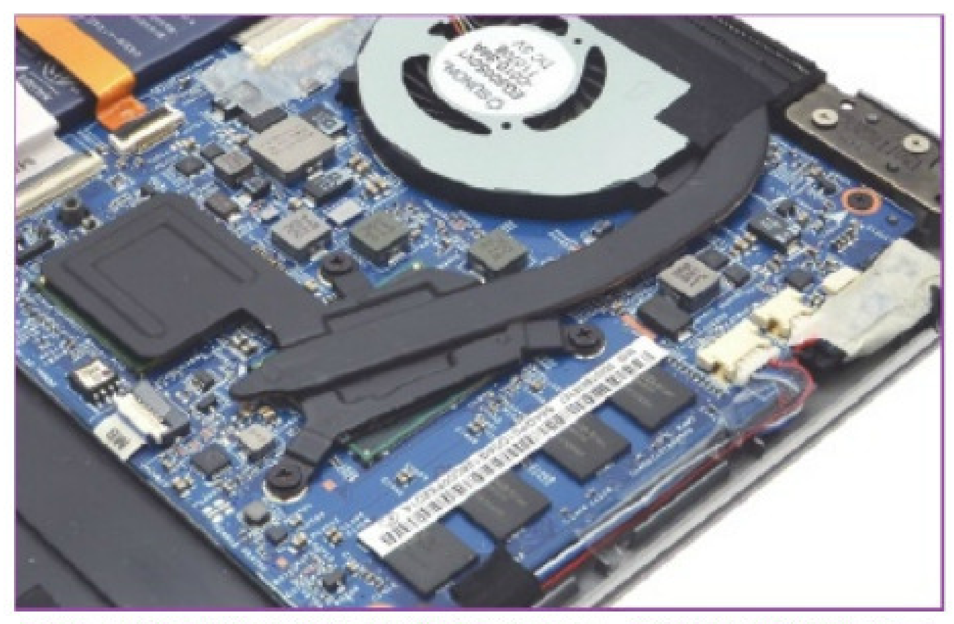
“超极本让我意识到Macbook Air的性价比很高”，一位网友略带调侃地表达的他对超极本价格的不满。从2011年上市开始，超极本动辄上万元的价格，就注定了它的寂寞，和许多平板电脑、智能手机上市之初的火爆形成了鲜明对比。尤其在国内市场，主流笔记本电脑的价格仍在4000～6000元左右，超极本与它们相比性能上没有任何优势，消费者完全可以用同样的价钱，购买一台普通笔记本外加一台平板电脑。Intel一再强调超极本是一种全新形态的产品，未来的超极本会配置触控屏，支持语音识别技术，但从目前的产品来看，普通消费者还看不出它“新”在哪里。

也许厂商们应该意识到，是价格而不是功能影响了超极本的市场接纳度。好消息是我们能看到Intel和其合作伙伴在为之做出努力，经过数个月的调整，目前市场上已有实际成交价格在5000～6000元左右的超极本，英特尔希望在2012年底之前将超极本的价格下降到699美元以下（约合人民币4400元左右）。AMD也非常看好这一市场，他们会借着Trinity APU的势头，在2012年中推出“Ultrathin”笔记本，这种产品与超极本在定位上完全一致，不同的是会有100～200美元的价格优势，也就意味着还会有平均1000元的价格下滑，或许那时我们首选的笔记本电脑才会是超极本吧！

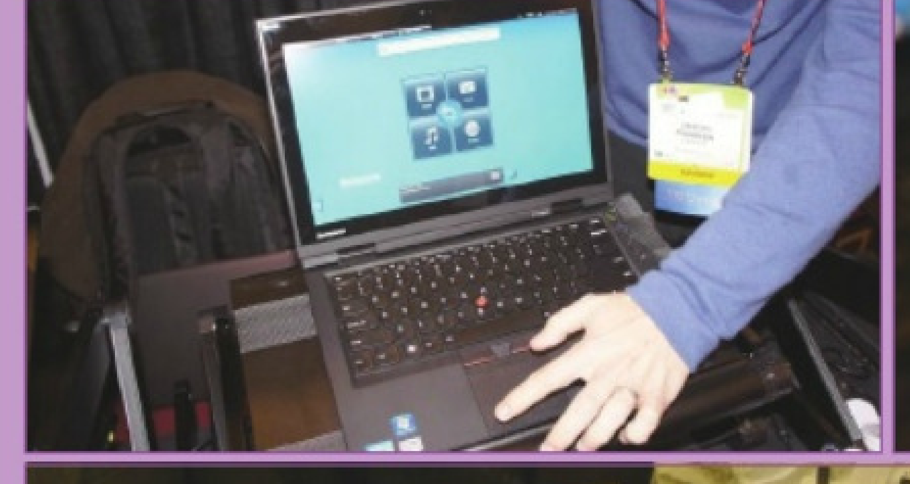
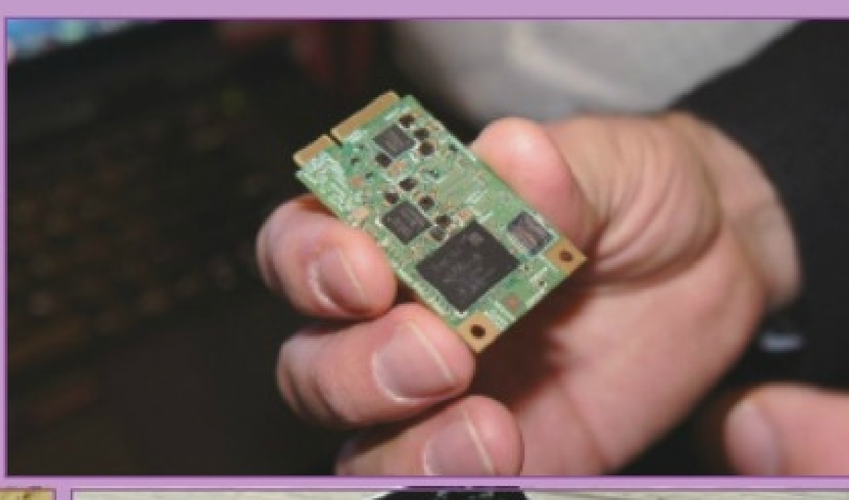


超极本的确给人一种惊艳的美感


超极本能实现的功能，未来平板电脑也可以实现，当两种产品比拼时尚属性时，你认为谁会获胜呢?


移动计算时代计算机的潮流是轻薄，硬件的设计难度更高，图中为宏碁Aspire S3的拆解照片

ARM处理器笔记本


左上图： 进入Win7系统后可进入定制的Linux操作系统（联想称之为IMM），图中ThinkPad X1 Hybird正使用四叶草UI

右上图： 笔记本采用一个PCI Express Mini Card实现Linux OS和安卓操作系统。卡中集成了一颗高通Snapdragon ARM处理器和SanDisk 16GB SSD，看着它如此小巧的身形，Intel与AMD的压力一定不小

左下图： 在定制Linux系统下播放视频可几乎获得2倍于Windows系统下的使用时间

右下图： 华硕Transformer平板，已经具备了ARM笔记本的雏形，Windows 8出现后这种产品一定会更多

业界普遍认为到了2013年6月，使用ARM处理器的笔记本将会大量涌现，届时Windows 8系统将会带动ARM笔记本的销量。也有分析师猜测，苹果2013年的高性能笔记本会沿用Intel芯片，而低端笔记本电脑则会使用ARM架构的A6/A7芯片。这种情况一旦成真，势必会引发一轮新的潮流。

目前已有厂商对ARM处理器表现出了浓厚兴趣，CES 2012上，联想公布了一款了“混合概念”超极本——ThinkPad X1 Hybird。额外增加了一套平板电脑专用的高通处理器，使用基于Linux的操作系统。ThinkPad X1 Hybird使用Core i3/i5/i7处理器，13英寸屏幕的分辨率为1366×768，重1.67kg，售价1599美元起。



2.继续与“马甲卡”作斗争

笔记本电脑有个规律——特别轻薄的很贵，特别厚重的更贵。刨除这两类，剩下的就是我们大多数人更关注的产品了。打开一些电子产品的购物网站，你会发觉笔记本的价格有所下调，不难推测是商家为了尽快清货，准备上架新平台产品。实事求是地说，这些正在降价的型号并不那么令人激动，很重要的一点是笔记本的游戏性能提升有限，特别是关注度较高的4000～6000元价格区间里，构成游戏性能瓶颈的往往是显卡。也恰恰是在这个价格区间，出现了很多“马甲卡”，

马甲卡的型号在数字上看起来主流，而技术特点、实际性能却往往是上一代产品的水平。其中NVIDIA的GeForce GT555M是一款典型的产品，它沿用了GF106核心，而不是Fermi衍生出的GF116，更让玩家无可奈何的是，它不仅是GeForce GT455M的重命名，还缩减了ROP单元。在GeForce GT500M系列，只有从560M开始才更新了架构，以下的产品大多只是有小小改动，完完全全是缝缝补补又一年。

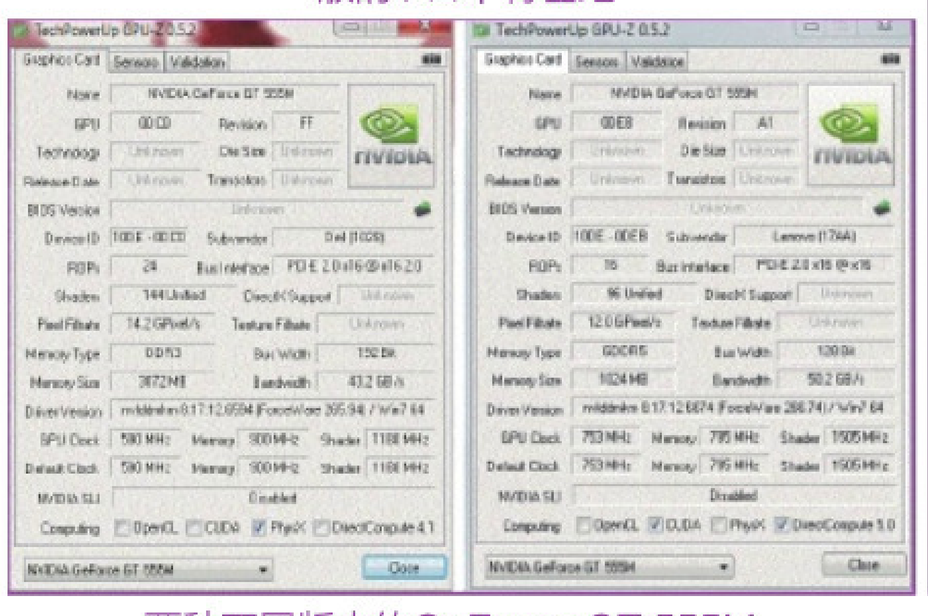
表5：3种类型的GeForce GT555M

显卡类型	正常GeForce GT 555M	SP减少，主频提升的GeForce GT 555M	ROP减少的GT 555M
显卡芯片	NVIDIA GeForce GT 555M	NVIDIA GeForce GT 555M	NVIDIA GeForce GT 555M
显存类型	DDR3	GDDR5	DDR3
显存位宽	192bit	128bit	128bit
流处理器个数SPs	144	96	144
光栅单元数量ROPs	24	16	16

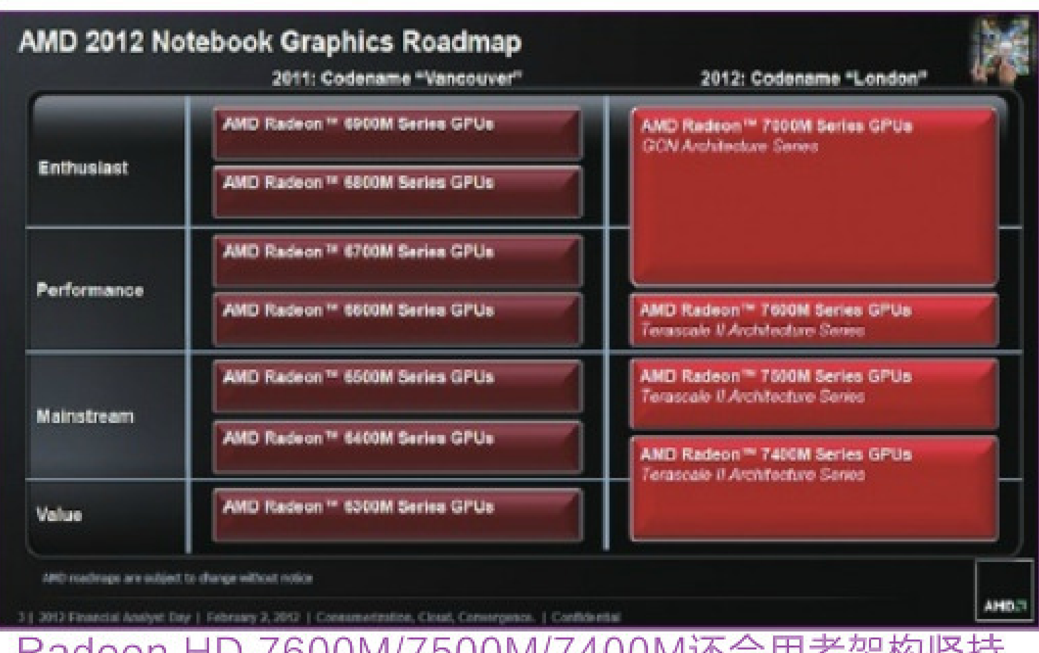
AMD方面要稍好一些，Radeon HD 6700M/6600M/6400M系列都是AMD的第二代移动版DX11显卡，隶属于“北方群岛”架构，但唯独6500M系列让人琢磨不透，这里面HD 6570M根据使用显存的不同，分别是ATI Mobility Radeon HD 5730/5750/5770的重命名版，AMD Radeon HD 6530M/6550M则是Mobility Radeon HD 5650的重命名，不支持UVD3.0硬件解码引擎等属于“北方群岛”的新特性。



联想Y570很漂亮，可惜使用了低端版的GeForce GT 555M显卡，流处理器数只有96个，性能与完整版的144个有差距



两种不同版本的GeForce GT 555M



Radeon HD 7600M/7500M/7400M还会用老架构坚持一年



NVIDIA已经在官网明确注明，GeForce GT 635M会有不同版本，大家买笔记本前一定要查清楚

新一年买的笔记本，却在使用上一年的技术，那种感觉的确很糟糕！为了避免这种情况，我们先通过AMD官方的资料寻找答案。在AMD移动显示芯片发展路线图中，已经注明Radeon HD 7600M/7500M/7400M都是VLIW5架构，包括已经大量上市、并在中低端影音本里使用的AMD Radeon HD 7450M。其他还未公布的型号会采用28nm工艺和最新的GCN架构，这很可能代表2012年的笔记本市场中，只有较为高端的产品才能体验到“南方群岛”的妙处。NVIDIA今年主打的GeForce 600M系列中，已经上市的GeForce 610M/GT 630M/GT 635M都继续采用原有架构，分别是GeForce GT 520M/540M/555M的高频重命名版，希望其他未公布的型号都是为Kepler架构移动版预留的吧！





虽然新年已经是3个月之前的记忆，但从档期上来看，完成于春节长假之后的这一期无疑才是真正意义上的起点。

好，让我们上路吧！

■北京 坏香橙

高科技时代的狂野浪漫：打印刺青

http://www.thinkgeek.com/stuff/41/moodinq-tattoo.shtml?srp=6

早在20世纪70年代，面对犹如无底泥潭般不能自拔的越南战争困局，越来越多心力交瘁的美国青年选择了消极避世的生活态度。在那个“所有价值观统统垮掉”的时代，口号、民谣、摇滚乐与名目繁多的集群活动成为了美国年轻一代发泄精力的途径，而凌驾于这些“垮掉的一代”之上的，是把重型摩托车和缀满铆钉的皮衣作为标志的公路骑士——“地狱天使”。在那个仿佛可以用湿毛巾从空气中过滤出荷尔蒙与“原罪”的时代里，震耳欲聋的引擎声、肮脏的皮夹克和张扬无度的刺青构成了一代人的青春回忆。然而，随着时光流逝，这种放浪不羁的岁月最终成为了在记忆中泛黄的一页留影——不过，虽然那些逝去的时光无法追回，但这并不妨碍那些尚未遗忘过去的骑士重温旧梦的决心。直到今天，从旧金山到纽约，在美国的全境范围内依然有不少步入中年的白领一族在星期六的傍晚脱下西装、扯掉领带、套上陈旧的皮夹克跨上宝刀未老的哈雷摩托车在远离喧嚣的乡村公路上纵情狂奔。显而易见，随着逐渐成长起来的新一代接过了父辈留下的精神遗产，“地狱天使”的身影还会在美利坚合众国的国境内继续徘徊上很久。



看上去有点像便利商店的条码扫描仪？嗯，确实如此

但是，摩托车可以更换零件成为一代又一代骑士的座驾，皮外套只要保养得当也能成为类似“传家宝”的概念，但刺青这玩意儿又该怎么办？对于奉行“喜新厌旧”原则的网络年轻一代来说，“历久弥新”的刺青显然不会有多少市场。也许会有人提出水印皮肤贴纸，不错，听上去是个好主意——但仔细想想就知道，在这个“量产化至上”的商业时代，大规模生产的呆板图案又会让多少人满意？至少在我看来，再没有比“两个骑士挽起袖子，意外地发现对方手腕上的刺青与自己相同位置上的图案一模一样”更滑稽的画面了。综上所述，对于新一代的公路骑士来说，可以自由DIY和轻松移除的“刺青”图案无疑是更对胃口的设计。和这个时代的大多数商业先例相同，需求是产生设计方案的第一推动力，moodINQ就是迎合这种潮流出现的产品概念。



可以自由定义刺青图案喔

根据销售页面的介绍，这个小巧玲珑的手持式设备可以将JPEG、GIF、BMP和PDF等多种格式的图案通过USB线缆用无害墨水转印到使用者的皮肤上，不仅满足了DIY的需求，传统刺青艺术流程中冗长痛苦的针刺折磨更是消失得无影无踪，最奇妙的是，moodINQ使用的墨水就像印度民间流行的汉娜草汁液一样，完全不会在皮肤上长期停留下去，一般只需等待3～5天就会自动消失不留痕迹。看过了这些介绍，再来想想实际的使用要求，我想不少朋友接下来的想法肯定会是“这玩意儿哪里有卖”——不过且慢，大家请先放下自己的钱包听我说完最后一句话：moodINQ真正的缺点只有一个，那就是“此商品纯属虚构”。多么遗憾！

不过，尽管仅仅是作为玩笑的虚构概念，但在我看来这件东西背后隐含的商业价值依旧是相当可观的——如果说作为独立商品显得底气不足的话，那么作为促销时以“免费”的名义推出的“赠品”效果又会如何呢？至少我相信会比那种只能打印小篇幅照片的袖珍打印机更为吸引人。

来自绿色半岛的艺术：火柴修道院

http://www.mymodernnet.com/profiles/blogs/plamen-ignatov-miniature-match-sculpture


Plamen Ignatov和他的杰作


细致入微的造型，可以看到圣像喔


全景一览，真是壮观得难以言表啊


顺带一提，这是建筑原型的摸样

在2010年的“网罗天下”中，我们曾经认识过一位用小小的火柴杆制作战列舰模型的手工制作牛人——来自英国的Philip Warren老先生。今天，就让我们再来认识一位功力不逊于前者的同类模型制作高手——来自保加利亚的Plamen Ignatov大师！

和擅长精工细作的火柴船模巨匠Warren一样，Ignatov先生同样对自己的作品保持着“精益求精”的严谨专注制作态度。在过去的16年时间中，这位来自东欧的艺术家以惊人的耐心利用600万根火柴当做材料，为保加利亚最著名的东正教标志建筑——里拉修道院（Rila Monastery）制作了一件让人过目难忘的缩微模型。最让人叹为观止的是，从火柴杆排列方式对整体造型的影响到宝石配件的运用，所有的细节无不处理得井井有条，倘若上帝看到自己的信徒创造出了如此精彩的造物，想必也会深受感动吧！


浪漫！

写到这里，我突然意识到本则趣闻对于“网罗天下”来说可谓是一次突破——这可是本栏目第一次介绍来自东欧的艺术杰作呢。既然如此，索性继续介绍一件诞生于斯洛伐克设计师Roman Ficek之手的作品吧：http://designeast.eu/2012/01/candle-sail-by-roman-ficek-slovakia/

熟悉的造型，鲜艳的色彩再加上浪漫的设计，相信大多数朋友看到这个精致的“帆船蜡烛（Candle Sail）”都会露出会心的微笑：对于即将到来的白色情人节来说，如此浪漫的小船难道不正是最合适的礼物之一吗？

细节之上的创意：手枪门把

http://freshome.com/2012/01/27/a-rough-door-knob-design-bang-bang-handle-by-nikita-kovalev/

欣赏完毕会让女生心动的蜡烛小帆船，最后再让我们来欣赏一下肯定会让男同胞叫好的奇妙设计吧：这件造型酷似手枪的门把是出自奇才设计师Nikita Kovalev之手的设计，不仅趣味十足，更是完美迎合了外表循规蹈矩内在狂野奔放的现代都市上班族的日常生活心态。对于我自己来说，这件目前依然停留在设计阶段的概念商品一旦面市，我的第一反应就是立刻采购上整整一打作为日后家装的必备之物——相信和我抱有相同想法的朋友不在少数，是不是？话又说回来，这种造型是不可能在国内市场销售的，原因？你懂的。P





左图：多种颜色，任君选择

右图：我敢打赌，钟情这个造型的男生肯定大有人在



本期栏目的主题依然是“更新换代”，虽然内容乍看之下有些眼熟，但上手试过之后自然会明白与之前介绍的网站实属两个概念，基本不存在主题重复的缺陷。

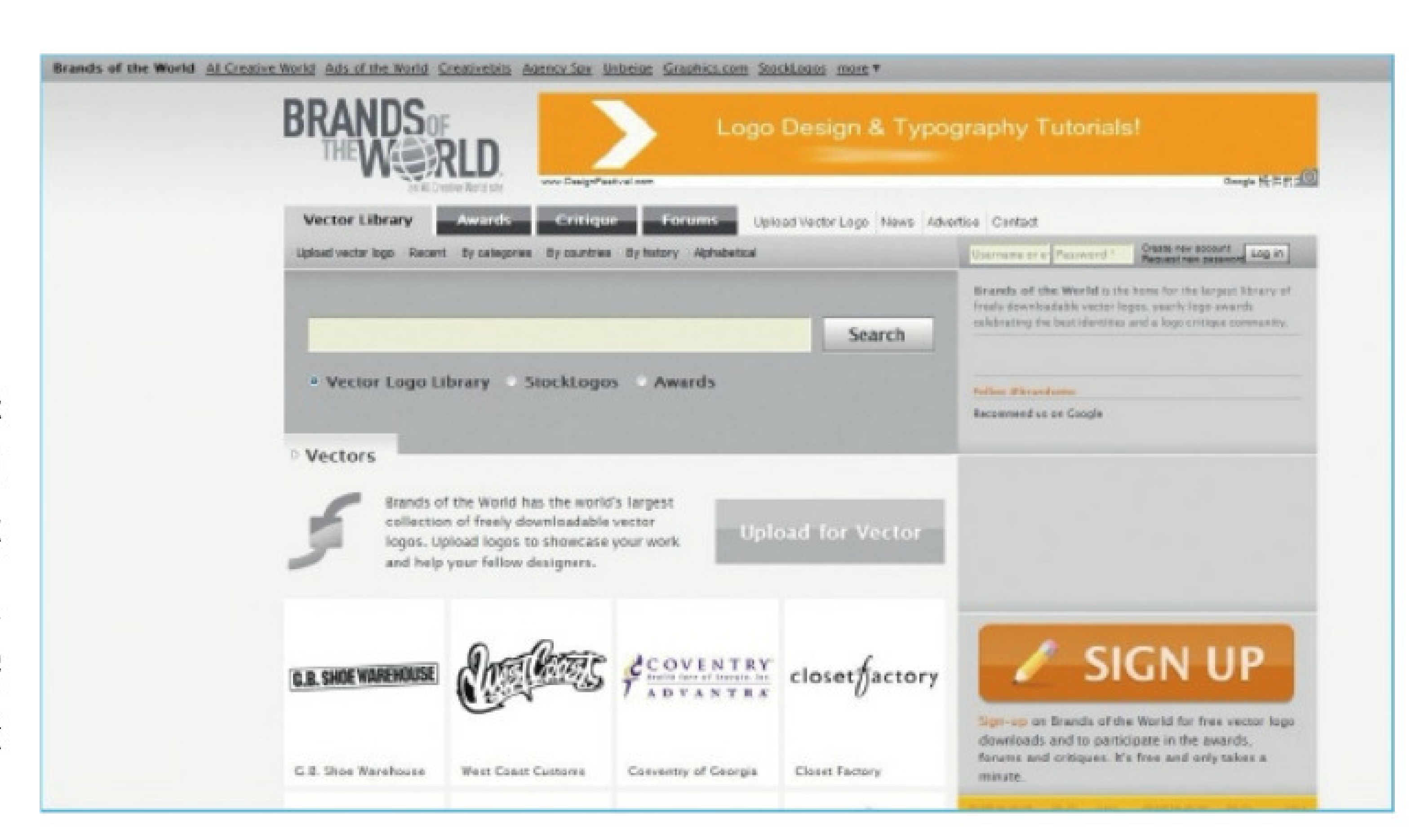
另外，有朋友对我不厌其烦地强调“请加入收藏夹”表示质疑，认为这是变相的广告宣传。其实，每个人都有自己的使用习惯，大家各取所需即可，不是吗？

■北京 Enigma

知名LOGO向量图大搜集
——Brands of the World

http://www.freegroup.org/2012/01/brands-of-the-world/

在前几期的杂志中，我们曾经介绍过“标志共和国”这个作为学习参考的LOGO知识网站。倘若你在它的上面找到了感兴趣的内容想要寻找高分辨率的标志向量图作为收集资料，那么Brands of the World可以满足你的需求。只需注册一个免费账户即可下载EPS等格式的向量图片素材，注意检索时请使用英文关键字。





更精彩的配色方案设计站点
——kuler

http://kuler.adobe.com/#create/fromacolor

无独有偶，在之前介绍过一家免费的配色方案解决网站之后，今天又有一个更绚丽也更实用的交互式同类站点值得推荐给大家。虽然载入速度相对较慢，但“Adobe出品”想必可以让人对它的效果表示满意，值得美工新手收藏一下。

一键优化式在线图像处理
——FoodPic!

http://www.freegroup.org/2012/01/foodpic/

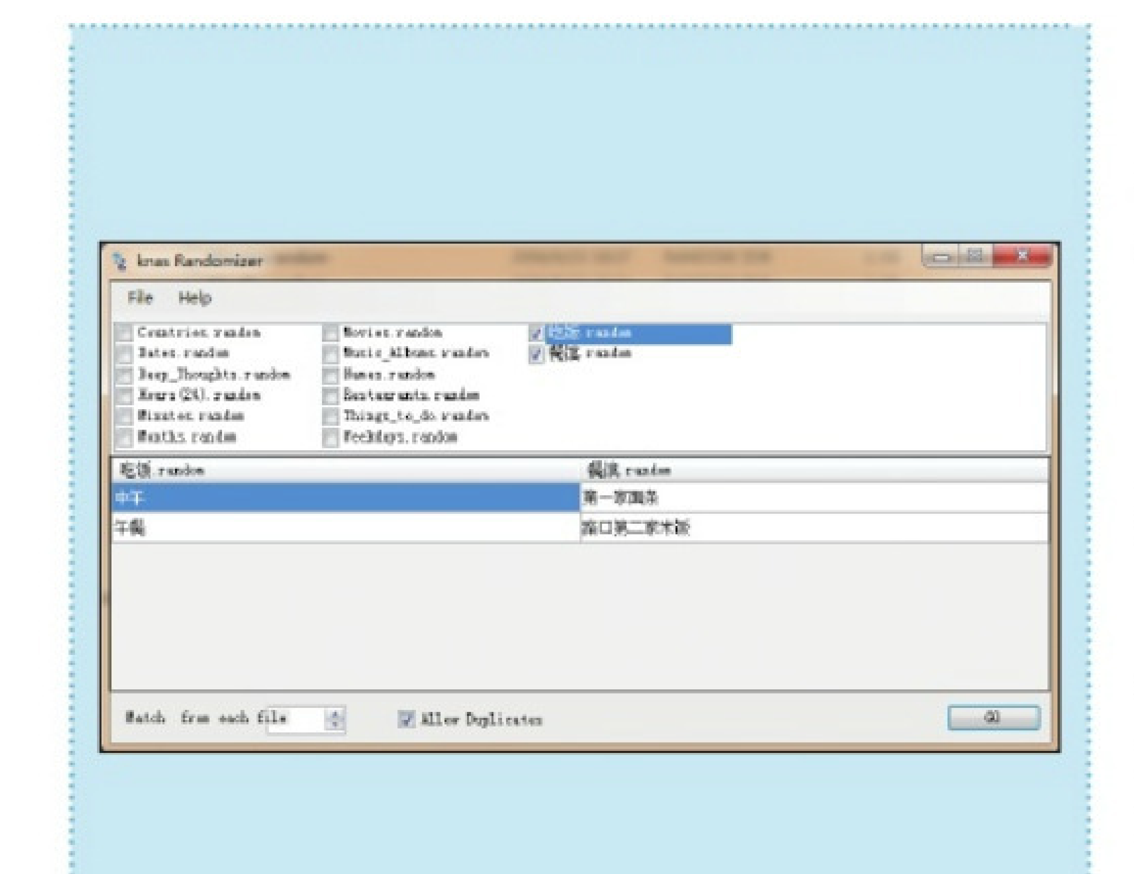
虽然在名义上是“让食物的照片看起来更美味”，但实际上FoodPic!对一般图片进行处理的效果同样让人满意。这家网站采用了AccuSmart技术，可以对用户上传的图片文件进行优化，令画面看起来更明亮并让图案边框看起来更清晰。最奇妙的是，这家站点不仅反应速度一流，所有的操作更是“一步到位”的全自动处理，非常适合临时的图片处理工作。





未来的软件会是什么样子的呢？有很多人认为网络即软件，只要一个浏览器就可以完成所有任务，不可否认目前的确有这样的趋势。在线应用改变着我们的生活，它与传统软件相比的一个巨大优势就在于用户不必操心软件升级，任何程序的新功能或者修正会在最短的时间内体现到使用者的工作平台，这是传统软件几乎无法做到的，它们通常只会提醒用户软件有新版本该升级了，很多人嫌麻烦会忽略，所以总会有一些“老顽固”在使用旧版本。这很不利于新生事物的发展和加快升级换代的步伐，所以现在的软件大多会静默升级安装，让你享受到最棒的用户体验。

■小众软件 大笨钟



自定义随机产生器——Randomizer

□大小：116kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.knas.se/Applications/Randomizer/ScreenShots.aspx

有没有经历过为决定中午吃什么而一群人集体抓狂的情况么？Randomizer正是用来解决这种日常的苦恼。软件自带小型文本数据库，可以编辑并保存各种事件的候选条目，比如餐馆名称、星期几、旅游地区等等，完美支持中文（将数据库文件用编辑器打开并修改为UTF-8格式）。用Randomizer决策时，先勾选事件再点击右下角的Go按钮，就会出现随机结果，非常简单。也可一次随机多个事件，左下角的“Match from each file”还可以调整随机结果的数量。很有趣、实用的小软件，现在就用它决定今天的胃口吧！

空闲时自动隐藏桌面图标——DeskDuster

□大小：1.6MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.fewbyte.com/deskduster.html

桌面图标与桌面背景天生就是一对冤家，谁都想展示漂亮养眼的桌面，但也需要快捷方式图标来更有效率得使用电脑。随着系统“年龄”的增长，桌面图标也会越堆越多、越多越堆，就像是干净的写字台放满了工作用的设备和文件，扔了哪个都不行，只能这样乱着。而DeskDuster却很聪明地提供一个解决方案：系统空闲时自动隐藏桌面图标。用户可以设置具体的空闲等待时间，从1分钟到20分钟均可，并且在生效后会最小化所有窗口，你可以理解为是一个桌面版的屏幕保护程序。笔者在测试时选择了1分钟而忘记保存，就傻傻地盯了5分钟的屏幕……

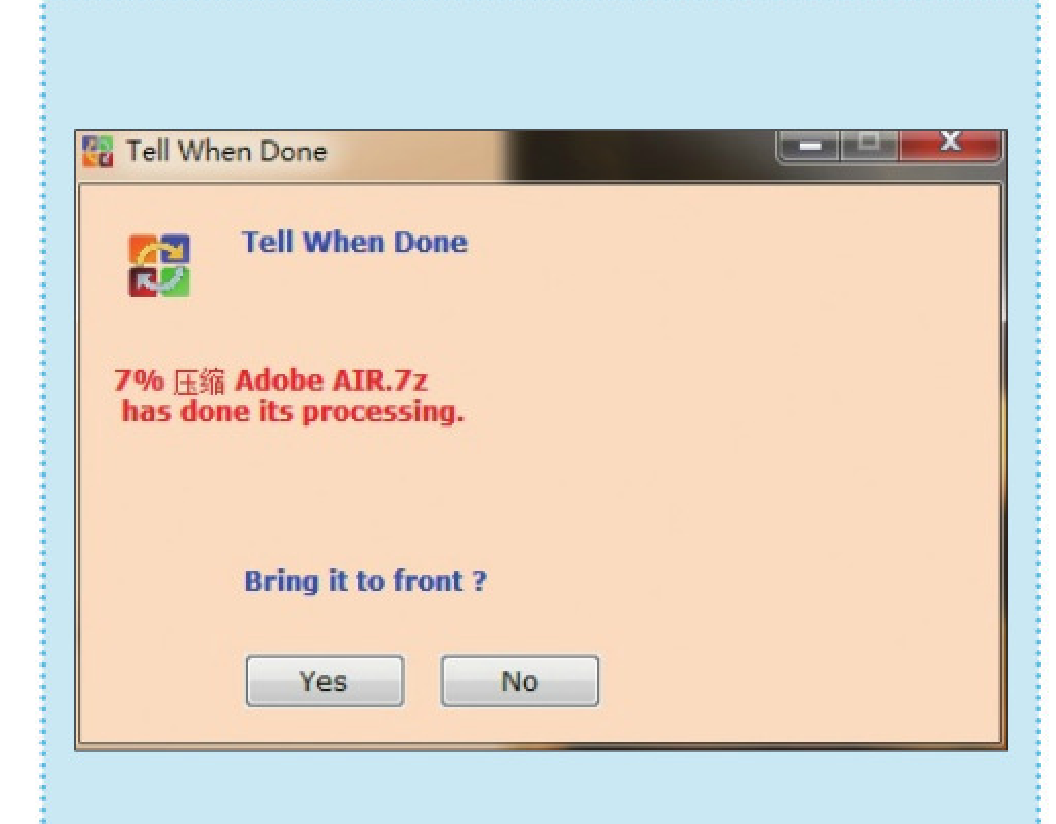


便捷切换当前运行程序——Stardock tiles

□大小：10.2MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.stardock.com/products/tiles/

“Stardock tiles”是一款非常适合用在宽屏大显示器上的软件，它颠覆了传统切换程序的感官体验，充分利用屏幕的边缘区域来展示包括程序图标、内容预览以及程序名在内的程序列表，让用户更加直观地切换应用。运行Stardock tiles后，会在屏幕右侧建立程序边栏，每个程序都用不同的颜色背景来区分，可用鼠标滚轮查看被隐藏的窗口，而且每个窗口的预览内容都是实时更新的。除了显示程序列表，你还可以直接将快捷方式拖到里面，拼成一组快速启动工具。Stardock tiles能够设置边栏的大小与位置，以便更好地适应不同尺寸的显示器。



告诉你什么时候完成——Tell When Done

□**大小：**500kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**https://sites.google.com/site/tellwhendone/home/

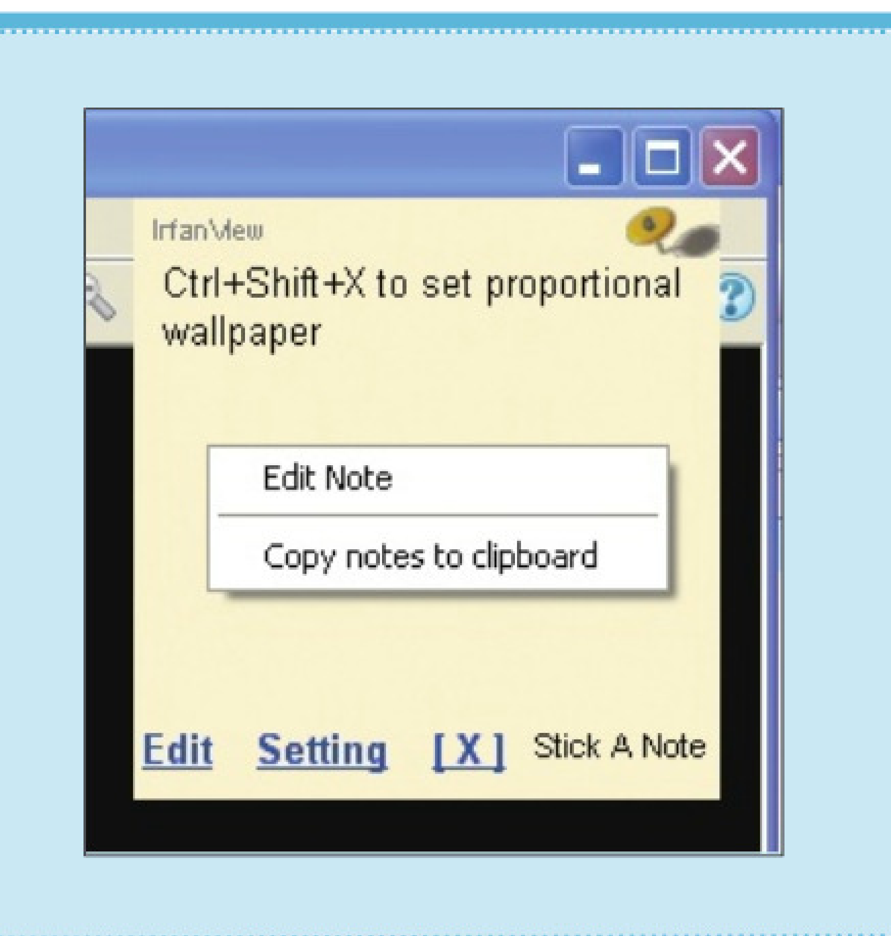
自从电脑安装了Windows系统以来，它就很难在专心做一件事情。比如你会一边听歌一边上网，又或者一边解压大文档一边玩游戏来打发时间，不过当解压完成时多半你还在激烈地酣战，把正事忘得一干二净，还好我们有Tell When Done。软件会扫描/监视进程的运行状况，当处于完成状态时向用户进行提醒，类似下载软件在任务完成时的声音提示。软件运行后首先将需要监控的程序窗口前置，使用快捷键“Win+T”后Tell When Done会告诉你：“我知道了，你去玩吧！”，当任务完成时，软件就会强行弹窗提示。不过说实话笔者到现在也没有搞清楚其中的原理……

为任意窗口添加临时便签——Stick A Note

□**大小：**500kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**https://sites.google.com/site/stickanote/home/

便签软件已经成为每个操作系统必备的应用，而在Windows中想给一个程序窗口添加便签该怎么办呢？一个好主意是直接贴张便条在电脑屏幕上……开玩笑的，不过Stick A Note提供了一个临时解决办法，让你可以为任意窗口添加便签用来注释。软件运行后会常驻后台，切换到想要添加标签的窗口，使用默认的“Win+N”快捷键，此时窗口右上角会出现一个标签，你可以在其中进行编辑，并且可以设置背景颜色。需要注意的是，程序窗口便签是临时性质，并没有保存在任何地方，当窗口关闭以后，标签就会消失。



分别调整鼠标与触控板灵敏度——AutoSensitivity

□**大小：**100kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://autosensitivity.codeplex.com/

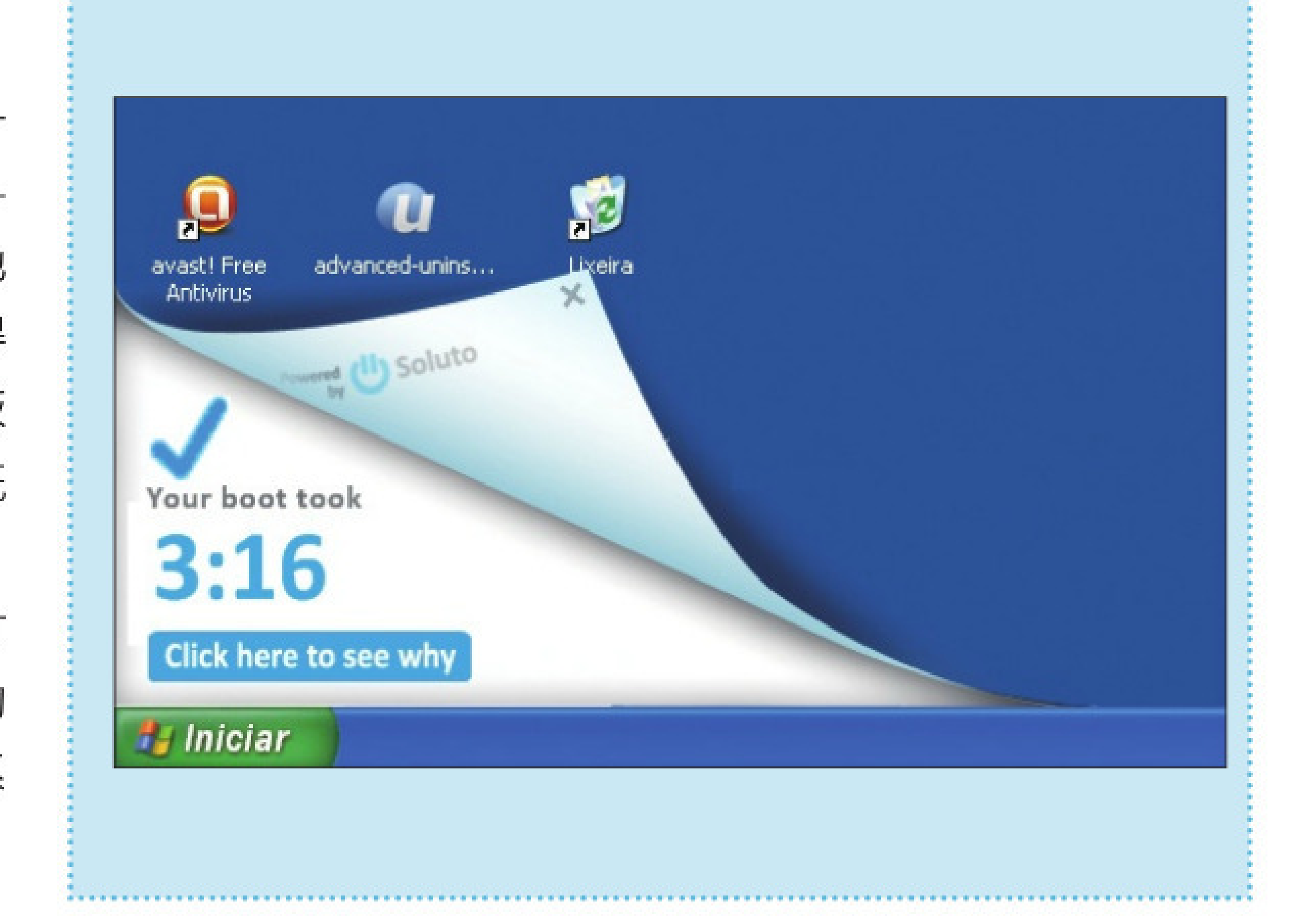
据说世界上第一台笔记本诞生于20世纪80年代，不过那时候还没有触控板这种高级的东西，然而如今它已经成为笔记本硬件的标准之一。不过在Windows系统中，用户无法为触控板和鼠标分别设置灵敏度，如果你习惯两者混合操作，有时候会带来很多不便，AutoSensitivity正好解决了这个问题。软件运行后分别调整“Touchpad”以及“Mouse”的灵敏度，然后点击“Apply”保存设置，就可以享受两种不同的鼠标移动体验。为此郁闷的读者，快来试试AutoSensitivity吧。

优化系统启动——Soluto试用版

□**大小：**6MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**https://www.soluto.com/

对于某些追求速度感的电脑用户来说，开机启动缓慢是他们最受不了的一件事情，甚至能够让人郁闷一整天。曾经获得TechCrunch创业大奖的Soluto或许能够帮到你，它的试用版提供了优化系统启动功能。软件始终贯穿干净的UI和超炫的概念图，让人感觉这是一款减少麻烦的软件，而不是添加麻烦。Soluto会在开机后自动分析启动流程，计算每个程序占用的时间，并用3种颜色区分建议用户采用不同的优化措施。左下角的“History”还可以提供开机时间的历史数据，帮助用户找出系统开机变慢的元凶。





看了今年各地的春节晚会，发现观众们脸上的笑容依旧，但使用的拍照设备和往年都大不相同。经过仔细辨认，笔者发现他们的装备多数是iPhone，偶尔穿插着几款HTC、三星或者诺基亚，数码摄像机已是寥寥无几。回忆起2000年那时，似乎有不少家庭用户在使用数码摄像机，但是自从去年开始，智能手机的浪潮达到了前所未有的高度。如今智能手机拍照功能越来越强，在冲击了卡片机市场以后，也渐渐接管了一般家庭的视频录制工作。这对软件开发者来说是个好消息，或许在不久的将来，智能手机视频处理软件也会成为“装机必备”呢！

■辽宁 马卡

漂亮记事本——Day One

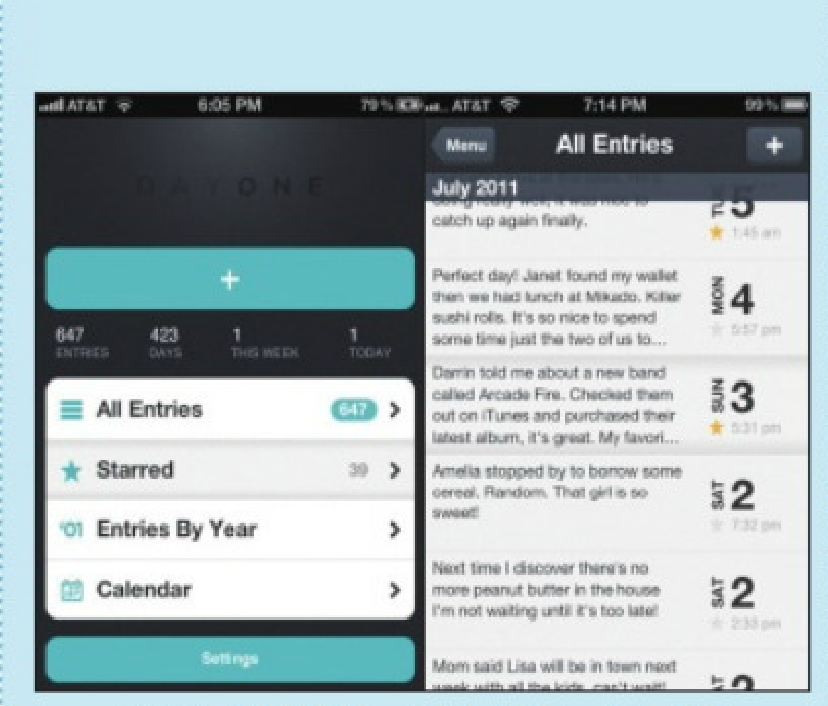
□大小：12.2MB □下载：http://t.cn/SfMZvL



这是一款支持iCloud和Dropbox同步的记事本软件，它带有日历、提醒等功能，适合用来记录生活中的琐碎小事。虽然12元的售价对于一款日记本来说略微偏高，但即便如此，还是有许多用户购买并给予了5星评价，或许因为Day One的界面实在是简洁美观，诱使不少用户慷慨解囊。

软件带有清脆的操作音，按下按钮会发出“噗噗”声，听起来就像是合上硬皮笔记本时发出的响声。另外下拉界面还能查看字数统计，可见开发者为提升用户操作体验精心设计了很多细节。

点评：Day One性价比不高，笔记中不能插入图片、音频，笔者推荐大家等待它打折时购买，或是等待限时免费。



界面干净漂亮，统计结果一目了然

视频玩花样——Game Your Video

□大小：24.6MB □下载：http://t.cn/zOvuUQv



相对于静态图片，视频的表现力更丰富、可玩的花样也更多。假如你刚刚购买了iPhone 4S，不妨试试1080P全高清摄像功能，如果再搭配“Game Your Video”软件进行后期处理，没准就能一夜成名！

界面下方的“FLAVOR”按钮用来设置视频的主题，例如选择“HAUNTED”（闹鬼）之后，视频画面颜色就会变暗，还会添加阴森森的背景音乐。软件目前共有11个主题，你可以在录制前设定好，也可以后期添加。除了设定主题外，软件还有15种特效供用户选择，包括“快/慢放”“摇晃”“镜像”“像素化”等。

点评：简单好用的视频编辑软件，目前1.0版本的功能还不是很多，未来升级以后或许会更出色。

软件支持一边录制一边添加特效，所有渲染效果实时可见

随身摄像头——WebCamera

□大小：1.8MB □下载：http://t.cn/zOPbRjR



如果你以前是Symbian系统的手机用户，可能对WebCamera这款软件并不陌生，它能把手机相机虚拟成Windows下的摄像头，不过它在iOS领域也依旧独领风骚，显示出这款老牌软件的活力。

和许多远程协助类软件类似，WebCamera也需要在PC端安装软件，再用iOS设备与PC进行连接，不过配置过程极其简单。软件提供高中低3种分辨率，分别为1280×720、480×360和192×144，不建议使用最低档，因为画质实在是惨不忍睹，你甚至以为是摄像头坏了。

点评：软件在运行时，摄像头和无线网络会同时工作，所以耗电量会很大，期待以后的版本可以关闭屏幕以节电。



支持视频录制，在设置菜单中还能切换前置/后置摄像头

去除内置广告——AdAway

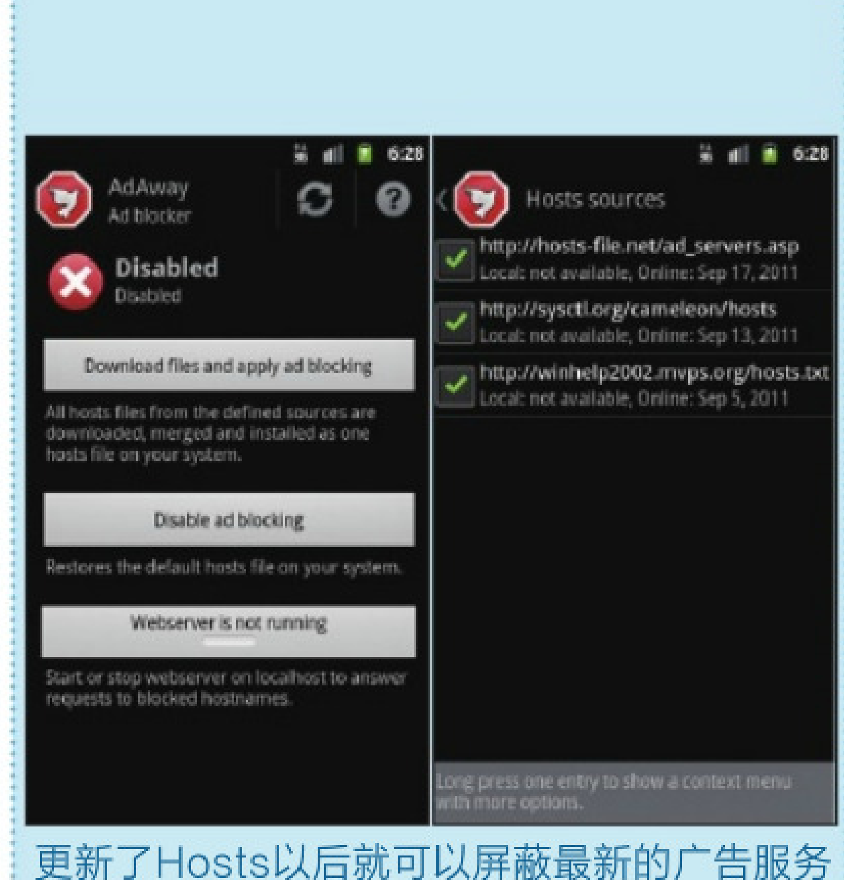


□大小：662kB □下载：http://t.cn/zOP9AUf

Android的免费软件几乎都会内置广告，严重的还会干扰用户正常使用，当你实在无法忍受时，就用过滤广告软件干掉它们吧！老牌的“AdFree”可以屏蔽大多数广告，不过它的操作界面不够友好，有些选项还会让人疑惑不解，“AdAway”也许是最好的替代品。

和其他同类软件一样，通过修改Hosts文件将已知的广告服务器地址指向本机实现屏蔽功能，所以在这之前你还需要获得手机的Root权限。首次启动软件会弹出提示，其中最重要的是提醒用户可以在卸载前使用“Disable ad blocking”按钮还原Hosts文件。软件使用时先更新Hosts文件，完成后重启手机让设置生效，之后马上运行一个免费软件看看效果吧！

点评：AdAway属于开源软件，应该不会缺少热心人士的维护，所有它的屏蔽效果非常出色，不过在使用前记得备份好原始Hosts文件。



更新了Hosts以后就可以屏蔽最新的广告服务器地址了

全智能节电——Easy Battery Saver



默认的几种节电模式已经够用



□大小：790kB □下载：http://t.cn/SMRVM7

怎样才能让Android更加节电呢？我们可以不使用高版本系统、少玩3D游戏、降低处理器频率……可如此一来，使用手机的乐趣何在？一番折腾下来，最终还是选择使用节电软件，“Easy Battery Saver”给笔者的印象就不错。

软件自带4种省电模式，其中“Super Power Saving Mode”最省电，只允许使用最基本的打电话和发短信功能；“General Power Saving Mode”会开启网络连接、屏幕控制、计划任务功能以节电；“Intelligent Power Saving Mode”会智能管理多项耗电的任务，比如蓝牙、WiFi以及同步等；“Normal”为手机默认设置，不做任何操作。

点评：软件的节电效果很好，尤其是乘坐火车或长途汽车时，多获得几小时的待机时间非常重要。

免费发短信——HeyWire

□大小：2.8MB □下载：http://t.cn/hDcKKI

“HeyWire”是一款集合了手机短信、Twitter和Facebook的客户端，它最有意义的功能在于实现了全球免费发短信，当然也包括中国大陆地区。软件使用前需要注册账号，完成后就可以编辑信息并从通讯录中直接选择联系人发送。笔者试用时该软件的版本为3.0.34，测试结果是联通号码互发无法接收，不过却可以实现移动号码之间以及移动和联通之间的短信互发，延迟大约5～10秒。调出设置菜单，我们可以记录下“HeyWire号码”，把它发给你的朋友，他们就可以直接与你联系了。

点评：该软件在国内不同地区的使用效果也会不一样，如果你想享受免费大餐，何不试试运气？



聊天界面和一般短信客户端类似



■北京 墨汁作寿

破解，国内数码市场的唯一催化剂？

1月22日，A5平台iOS 5.0.1终于正式越狱成功，29日推出的absinthe 0.3更是让越狱的过程变得很简便。随着新越狱方案的发布，包括iPhone 4S和iPad 2在内的所有苹果手机与平板用户都可以获得一个更加自由也更廉价的应用环境了，当然必须付出的代价就是越狱本身和安装软件时更多的风险。

由于本期制作时仍处于春节后供货不稳的状态中，所以尚不知道iPad 2和供货本就紧张的iPhone 4s是否会因为破解而变得更加炙手可热，甚至出现价格逆势增长，尽管从以往的经验看，这一情况是非常可能出现的，但目前看来却似乎有些不同。

比果粉更期待破解消息的，恐怕就是游戏“索粉”们了，PSV美轮美奂的画面、空前强大的性能和让人感动到手抖的操作感，甚至是并不高昂的价格，却因为数百元一部且数量不多的游戏而黯然失色。破解不仅将带给PSV免费的游戏，更重要的是极大扩展其应用能力，所以国内索粉们只能一边继续口水着未破解的PSV不肯出手，一边用PSP看看电子书，玩玩老游戏。

其实让国内用户爱上正版和付费并不困难，Steam和苹果App Store开始支持人民币付款后，它们合理甚至更加优惠的汇率计算方式、完善的审查机制、简便的升级和使用，受到了广大消费者的追捧。其中大量的低端软件和小游戏，以及一些高性价比的中等价位大型游戏和商业、专业软件，已经成为了国内消费者手中的新宠。


App Sfore上数百乃至上千的评分数，背后是巨大的下载消费量



Steam支持采用支付宝进行人民币结算

其实国内用户绝非是盗版支持者的代名词，早在几年前，廉价的PC游戏和软件加上后续服务的提升，已经让国内IT数码用户特别是玩家逐渐接受付费享用软件的方式。但新一代的软件网络消费模式，因为信用付款方式在国内的推广较晚以及与国外金融系统的连接问题，使国内用户长时间无法正常进行消费，无论是PSN、Google电子市场还是之前的Steam、App Store，都需要用户拥有符合国外某些标准的信用卡，甚至需要国外的住址或邮编，才能正常付款购买，不胜其烦的用户才不得不借助破解来“正常”使用各种智能数码设备。

希望随着各种软件网上消费和服务逐渐为国内消费者打开更方便的通道，我们今后能享受到更加廉价和方便的软件服务。当然，PSV等对国内来说仍处于“灰色地带”的产品，仍然难以通过正常渠道为国内用户提供更好的服务，恐怕用户们的破解之路还不得不继续走下去。



超大感光元件，佳能G1X上市

作为G系列高端DC的最新型号，佳能在CES2012展会上发布的G1X将带有大尺寸的图像传感器，达到18.7mm×14mm（1.5英寸），这一尺寸甚至比M4/3系统采用的17.3mm×13mm规格更大。已接近消费级单反相机常用的APS-C（21.5mm×14.4mm以上）规格，搭配使用DIGIC 5影像处理器。相对来讲，G1X的其他规格和功能就比较一般了，像素为1430万、镜头支持4倍光学变焦、最大光圈为F2.8～5.8、支持1080P高清视频拍摄、全手动拍摄模式，配置3英寸92.2万像素可旋转LCD、双拨轮操控。目前G1X的香港地区售价为5980港币，折合人民币4860元左右，这已经和入门级单反价格差不多了，性价比并不算高。

iPhone 4S与中移动卡出现兼容问题



iPhone 4S在中国内地上市后，出现了一些意料不到的情况，除了黄牛党和缺货等问题，还有与中移动SIM卡的兼容问题：有可能信号显示满格，打电话或被呼叫时却发现实际处于无服务的状态。一些测试说明，这一问题不仅与手机版本和系统版本有关，还可能与手机基站的频段有一定关系。目前的解决方法只有恢复出厂设置、更换中移动的官方小卡等，但并不能保证解决问题，最好的解决方法还是——去换个186的号吧。

三星平板为德国禁售令修改设计

去年三星因为Galaxy Tab 10.1遭苹果诉讼外观侵权而遭到禁售，目前的进一步裁定对三星来说仍是不好的消息，不仅Galaxy Tab 10.1平板将被禁止销售，还影响到了Galaxy Tab 8.9，后者也将被禁售。好在三星为应对官司对外形进行了微调的Galaxy 10.1N（上图），目前仍然可以销售，其实笔者觉得Galaxy 10.1N的外观不盲从，更加好看些，你们认为呢？



双核智能机也卖萌

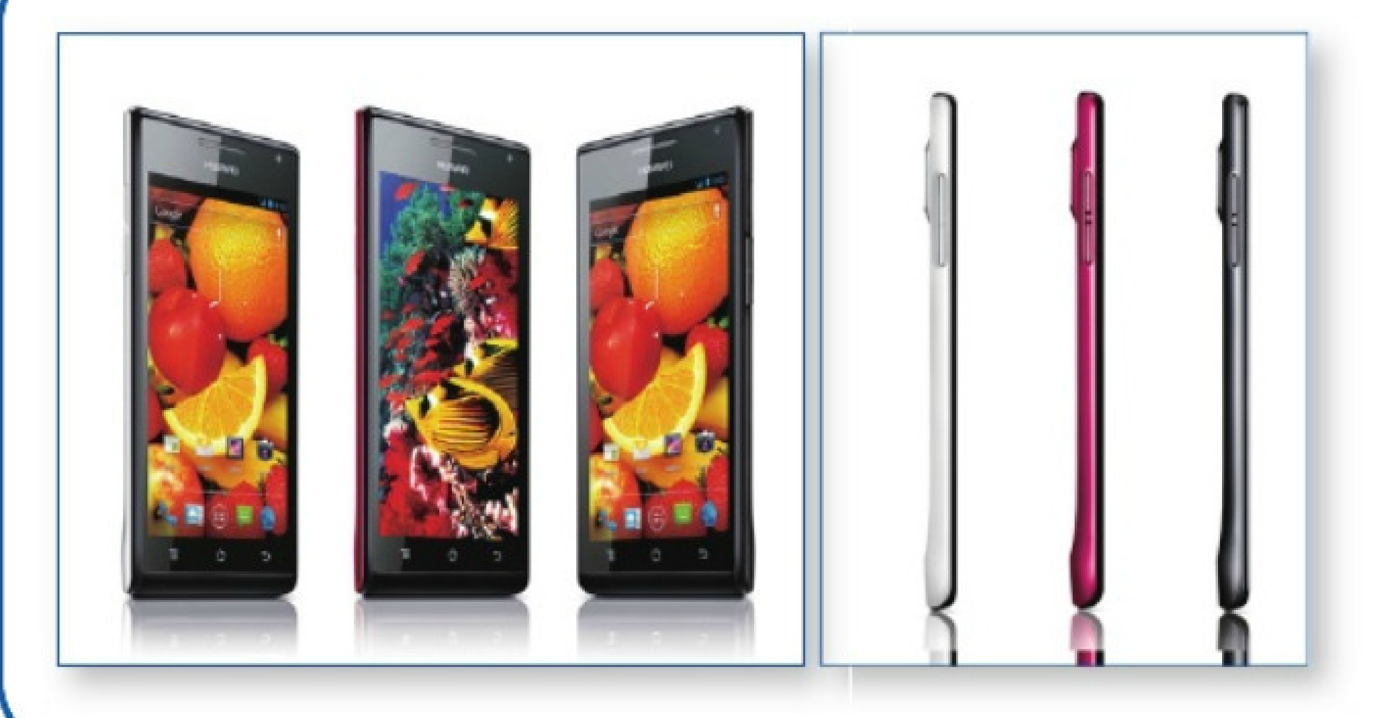


日前迪斯尼公司与日本运营商NTT DoCoMo在日本联合推出了两款迪斯尼主题的Android双核手机——F-08D与F-05D。两款新手机主屏幕和屏幕图标都充分融合了迪斯尼元素，还具有防水、防尘功能，并搭载DoCoMo专门的电子服务。F-08D和P-05D均采用4.3英寸540×960分辨率屏幕，不过前者配置更高，采用1.2GHz双核OMAP4430处理器，配备前后两个摄像头，粉色等机身配色显得更萌一些。P-05D则采用1GHz双核处理器并仅有后置摄像头，颜色只有黑白两种。

PSV将发行数字版软件

索尼PSV掌机北美版将提供从PSN下载方式发售数字版软件和游戏，价格比光盘零售版便宜一些，大约可获得9折的优惠。特别是对于内地玩家来说，光盘版游戏的渠道特殊，不仅是价格更为昂贵，而且货源与质量并不能保证，能够从网络获得资源当然更为方便。不过PSN什么时候能支持人民币付款呢？





突破极限，华为发布最薄手机

在美国拉斯维加斯举行的2012CES消费电子展上，华为推出了厚度仅为6.68mm的新款手机Ascend P1 S，成为全球最薄智能手机，其宽度也仅有64.8mm。它配备Android 4.0操作系统、1.5GHz双核处理器、800万像素背照式摄像头及4.3英寸Super AMOLED屏幕。同时华为也展出了Ascend产品系列中另一款配置相同、但厚度为7.69mm的Ascend P1，预计将拥有更长的续航时间。

头牌新闻

尼康公司发布多款轻便数码相机

■本刊记者 魔之左手

2012年2月7日，尼康公司全球同步推出11款COOLPIX数码相机，包括4款L系列、5款S系列、2款P系列产品。其中L810（左图）配备26倍超大光学变焦镜头且机身小巧。L310配备21倍光学变焦镜头，操作简便，设计优雅。L26和L25为入门级相机，提供5倍光学变焦和自动拍摄功能。







从左至右分别为：L810、S30、P510

S9200配备18倍光学变焦超薄尼克尔镜头，S6300尽管配置有10倍光学变焦尼克尔镜头，却具有同等机型中极为小巧的机身，S4300和S3300的造型时尚、小巧，机身比上一代机型更小巧。S30（中图）基于一种全新的设计理念，可供全家人使用，它采用简单的外形和操作设计，防尘防水及防震性能可确保在各种环境下尽情拍摄，还拥有创建相册功能、结合背景音乐和动画的幻灯片放映功能。

P510（右图）是一款高性能大变焦机型，配备惊人的42倍光学变焦镜头，覆盖从24mm广角至1000mm远摄的宽阔焦距范围。P310是COOLPIX P300的后继机型，配备的镜头可提供f/1.8的最大光圈。

硬件店

戴尔推出Alienware X51游戏台式机



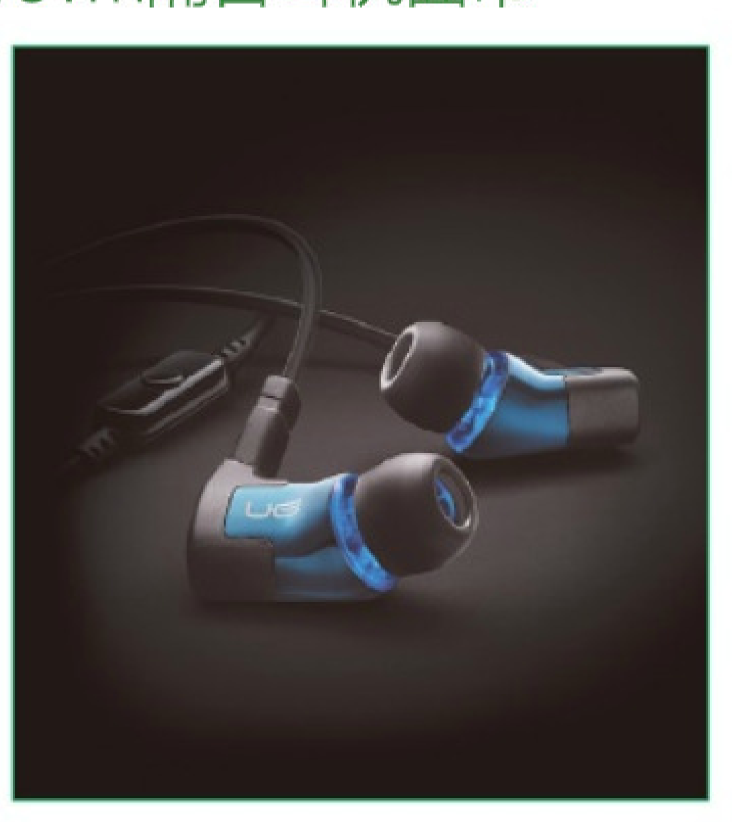
戴尔于2月4日发布了Alienware品牌旗下最新台式游戏电脑Alienware X51。它是新一代Alienware家族中体积最小的台式机产品。它配备1080p全高清3D显示技术，并附赠Alienware控制中心等软件，搭载英特尔第二代酷睿i系列处理器和英伟达GeForce GT显卡，并可以选择GTX显卡。其他配置包括Wireless-N技术、HDMI 1.4接口、两个高速USB 3.0接口及7.1声道音频系统。其机箱外观炫酷，可水平或竖直摆放，用户能快速轻松地进行硬盘、显卡和内存等部件的升级操作。本产品目前官方报价为基本型7499元人民币，高配版9499元人民币。

“潮”拜音乐！HTC灵感XL即将登场



HTC“灵感家族”的另一名成员于2012年2月正式进入中国内地市场，它就是HTC灵感XL。这款手机延续了“灵感家族”卓越的多媒体性能，为追求新潮的都市精英尤其是音乐发烧友们带来了更多选择。它是HTC第2款支持Beats Audio功能的手机，配备了专属urbeats耳机。作为多媒体影音旗舰产品，HTC灵感XL还拥有4.7英寸触控屏、F2.2超大光圈和28mm广角主摄像头，上市参考价格为5299元。

罗技UE TripleFi15vm隔音耳机面市



于2012年1月下旬面市的罗技UE TripleFi 15vm隔音耳机，是一款让音乐爱好者同时拥有音质和舒适聆听感受的产品。它采用三重微型动铁发声单元设计，通过特制的分频器来调节能量分布，3个单元中，2个负责低频的回放，1个负责中高频的回放，让听者可以清楚辨识出每个音调的差别以及声音的层次表现。其入耳式耳塞采用多单元结构，可获得更大的频响范围和更平衡的能量分布，真正还原原音，更加好控制声音。此外罗技UE TripleFi 15vm隔音耳机的防缠绕连接线能绕至耳廓上方，保证稳固的舒适度。这款耳机兼容智能手机、平板电脑和笔记本电脑等各种设备，线控麦克风可轻松切换至通话功能，也可用按键来接听或结束通话。

BitFenix发布Shinobi XL机箱

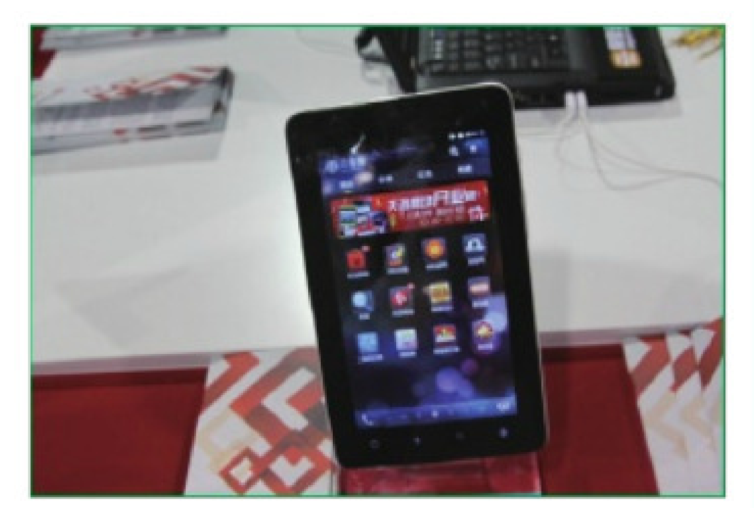
2012年1月20日，BitFenix推出一款名为Shinobi XL

（忍者XL）的机箱新品，搭配了最新问世的SuperCharge接口。它的外观重现了Shinobi简约的设计风格，融入了全新元素，并使用了SofTouch表面处理技术。它支持XL-ATX主机板及其搭配的9个PCI插槽，4个USB 3.0接口提供了高速传输能力，SuperCharge接口可提供2.5A的电流。让各种数码设备充电的时间大幅缩短。还拥有构造灵活的FlexCage硬盘架，以及强大的散热配置和扩展能力。



天语云平台新作亮相CES

国产手机厂商天语在2012年CES国际消费电子展本届大展上高调亮相，双核云智能手机、四核旗舰机和平板等产品备受瞩目，展示了多款智能新品。天语四核旗舰机采用1.2GHz Tegra 3四核处理器，4.5英寸720p多点触控屏，搭配800万像素背照式摄像头。作为阿里云OS第2代旗舰型产品，W800拥有全新优化的云系统操作平台，搭载Tegra 2双核处理器，采用4.3英寸IPS触摸屏，配备2000mAh大容量电池。“云”PAD（左图）同样搭载阿里云OS操作系统，具体硬件参数、价格以及上市信息均未公布。





AMD超频大赛中国选手挑战吉尼斯

2012年1月14、15日“超能军团 震撼来袭”AMD超频大赛活动在广州和成都两地上演，参赛产品基于AMD FX-8150处理器和Radeon HD 6850显卡。本届超频大赛中，广州赛区的伍明辉选手以超频5.7GHz、显卡水冷超频得分P5546、液氮超频7.750GHz的成绩勇夺广州赛区三冠王。成都赛区刘世福以CPU水冷5.4GHz、显卡水冷超频P5041的成绩取得两项第一名。CPU极限超频比赛中，张杰傲以7.713GHz的成绩赢得冠军。另外，北京赛区的优胜选手也在近期决出，与成都广州两地优胜选手参加2012年2月12日在北京举办的总决赛，展现中国DIY领域最高的竞技水平。



Intel SSD 520系列正式发布

2月7日，Intel正式发布了旗下速度最快的高端消费机固态硬盘SSD 520系列，用以取代现在的SSD 510系列。它采用了SandForce的固态硬盘主控制器SF-2281，并使用了目前为Intel独有的固件，其规格为2.5英寸，附带转接支架，采用25nm MLC NAND，容量有60/120/180/240/480GB5种，支持AES-256硬件加密及Surplus Array数据可靠性技术和端到端数据保护技术。



软件圈

FireFox 10发布

Windows、Mac和Linux上的最新桌面版FireFox 10（火狐）于2012年1月31日在全球同步发布。新版增加了强大的内置开发工具，来帮助开发者实时变换网站的外观；并且通过扩展版本默认兼容的方式使得火狐升级更加顺畅。同时，这也是首个“长期支持版本”的火狐浏览器。长期支持版本是Mozilla专门为那些无法或不愿每隔六周就升级一次的企业打造。Firefox ESR版的升级周期为42周，而普通Firefox的升级周期为6周。另外，FireFox即将启用的静默更新机制将从后台更新、隐藏更新完成提醒、更新只需对Windows UAC服务进行一次授权、扩展默认兼容以及新特性页面这5个方面提升用户的升级体验。



Adobe实验室发布Photoshop Lightroom 4公开测试版

2月2日，Adobe公司发布了Windows和Mac平台上的Adobe® Photoshop® Lightroom 4 公开测试版。本产品提供了数码摄影工作流程解决方案，可快速导入、管理、改进和展示图像。软件正式版预计在2012年初发布，此次发布的测试版提供了该软件的部分特性和功能预览。

晶合快评

关于“预言”的补充说明

■晶合实验室 辰烽

上期“专栏评述”写了《2012无责任预言》一文，有些歧义的地方看来还是需要解释一下。

首先就是为什么叫“无责任预言”呢。预言是个既很见学问又可以很有技巧的工作。一般来说，有名有姓公开在媒体上说出的预言（我国媒体关于来年形势一片大好和股市的预言除外）基本原则是报忧不报喜。为什么呢？倒不是这些人都有多强的社会责任感，最主要的是报喜有忧，报忧有利。举个例子，不知大家看过《地下交通站》这部电视剧没有？其中有两集叫“神机妙算”，讲的是日本鬼子要给进山的扫荡部队运送粮食，但屡屡被八路军游击队劫走。于是警备队的汉奸黄金标就出了一个馊主意，请了算命先生周半仙来算卦决定是否押送。于是周半仙告诉鬼子头野尻，说运送粮食凶多吉少，鬼子的运粮队于是没敢出城。八路军设伏部队没等来鬼子，发现情况有变，于是武工队长石青山来到鼎香楼找到了周半仙，于是就有下面这样一段精彩的独白：“周半仙：‘昨天我是这么骗的。如果他们信了我的卦，不把粮食送出去，什么事儿都没有，他们也就无法去验证我的卦到底是灵还是不灵。如果他们不信我的卦，把粮食运出城了，那就有两种可能，一、中了埋伏，我有话在先凶多吉少嘛；二、没中埋伏，安全到达，什么事儿都没有，您想他们高兴还来不及呢，还管我这卦灵不灵么？’”

反正就是一句话，说对了扬名立万，说错了普天同庆也不会有人来找茬。相反，报喜不报忧，说对了人家可能高兴得忘了算命的是谁，说错了是绝对有人会来找后账的！因而上期那篇对于2012年电脑及游戏产业的一些胡言乱语只好加上“无责任”3个字了。

其次就是个老生常谈的“山寨”问题。现在“山寨”一词对于某些人来说就好像阿Q头上的癞疮疤，说不得更碰不得。谁说山寨就是攻击中国制造业，就是“汉奸”“洋奴”。其实山寨本并没有什么对错，除了原生态，它是绝大多数事物发展过程的一个必然阶段。比如美国吧，仿佛很少和山寨啥的沾边。其实现在四大洋七大洲四处横行，自以为天下无敌的美军，不就是从“山寨”部队发展而来的么？从列克星敦几个民兵的枪声，到如今武装到牙齿的世界第一的军事集团。再说另一个“战无不胜”的中国人民解放军，更是彻彻底底的山寨出身，从井冈山星星之火到如今“试看天下谁能敌”。所以说山寨不是原罪，山寨也不是骂人。有罪的是抱定山寨的心态不变，一边假装以山寨为荣，一边在心里暗暗自卑。当年从山寨走出来的人民解放军，取得全国政权后马上进行的就是正规化建设，一大批常胜将军向他们的手下败将求教，当学生，那才是一颗自信的、强大的心。

中国要从制造业大国中转型出来，山寨这个阶段必不可少。当年的日本、韩国都曾经有个这样的模仿阶段，关键是模仿的目的是什么？是为了自己今后的创新，还是为了出来坑蒙拐骗。二三十年代的中国，山寨何止千万，但为什么只有人民解放军走了出来，因为他们本质的区别就在于“革命理想高于天”。只想着打家劫舍绝不会有什么大出息，一时一地的大碗喝酒大块吃肉大秤分金银，绝不可能长久，更不可能带来尊重与尊严。不怕起点低，就怕没追求。更怕的是如果一个国家数一数二的领头企业也在走着抄袭之路，那么我们何时才能有原创的苹果、原创的Facebook？



毁灭支撑腿的辰烽

最后，有人提出大红大紫一整年，最有代表性的微博，为何没出现在预言里。其实原因很简单，我写的是预言，不是寓言。在我制作上期专题文章的时候，正是微博实名制和网络个人信息大泄露的高峰时段。要说微博这件事，首先要说的其实不是微博而是实名制。说实名制就不能不说到信息安全和自由表达的尺度。再往下说就只有“真正的勇士”才能说了。所以这件事情当时就故意忽略掉了。不过读者们的火眼金睛是如何能蒙蔽的呢？果然就被揪了出来。而本期写这篇视点的时候又恰逢北京市互联网信息管理办公室召开的《北京市微博客发展管理若干规定》座谈会上重申，3月16日前各微博网站要完成规范用户真实身份信息注册工作。未通过真实身份信息比对的微博用户将不能在微博上发言、转帖，只能浏览相关内容。于是微博上、Q群里、网络上、又是一派欣欣然的景象，看来想逃避是不可能的了。本来想写两句，不过刚看到一条微博，就偷个小懒转发了吧。

《创业家》杂志社社长牛文文：“微博要实名制了，不一定就是坏事吧：1，水军和五毛无法藏身了；2，批评和赞美更实在，微博上的干货多些好；3，实名下如仍然能真实表达对社会和政府的批评建议，中国进步会更快些。当然，也许这只是一厢情愿。”

说偷个小懒，是有原因的，据本人偷听到的情况，该话题的专题目前正在策划中，也许下期就能见到，不过这依然是个不负责任的预言。P

漫画作者：suns



勇闯八卦阵
《梦想世界》师徒任务全攻略

《梦想世界》是最具想象力的网游，不仅有最具智慧的招式PK，天马行空的剧情，就连新手任务也特别有意思。对于刚刚进入《梦想世界》的新玩家来说，师徒任务是较早接触的练级途径，不仅可以获得经验物品的奖励，还有机会获得召唤兽"梦想企鹅"。师徒任务奖励有哪些？做任务需要注意哪些问题？笔者今天就为大家详细介绍一下师徒任务。

什么是师徒任务？

师徒任务是儒家圣人为考验门中弟子而设下的"八绝阵"考验，分为休、生、伤、杜、景、死、惊、开八门绝阵。领取任务后，玩家会被直接传送到八绝阵中，只要闯过八绝阵中任意五门绝阵就算通过考验。

师徒任务的奖励对于新人玩家来说是非常丰厚的，主要有宠物心得、现金、战斗技能抵用金、魔兽要诀、还童丹，飞行旗补充包，低级重造精华、二级如意宝石包、修炼宝箱钥匙、宝箱钥匙、变异梦想企鹅、聪灵果等等。每一个都是刚进入《梦想世界》的新人最需要的：宝箱钥匙可以开启宝箱获取奖励；变异梦想企鹅更是师徒任务的特产，是新人行走江湖的好帮手，也是师父送给徒弟的绝好礼物；聪灵果可以快速提高新人的修炼经验。总体来说，师徒任务的奖励是非常的诱人，正因为如此，师徒任务成为了很多玩家每天必做的任务之一。

任务准备

任务需要4人以上队伍，如果全队都是VIP，则完成任务后有一定几率多获得一次物品。队伍配置比较简单，只要带上自己的徒弟，有一个复活的职业就可以了。

任务流程

师徒任务八绝阵，只要通过五个考验就可以通关。进去之后会显示每个门的位置，然后NPC名字消失，做随机移动，等他们停止后就可以进入战斗了。

每个门的战斗都有各自的特点，但是难度都不是太大，笔者在此不再赘述。唯一需要提到的是，开门的难度非常大，法术攻击伤害很高，小号无法防御，而且还有幻影蜘蛛捣乱。所以在NPC移动的时候，注意一下开门的位置，不要点就可以了。

任务总结

有人说：门的位置如果按顺序打下去，出宝物妖怪的几率会提高（在此解释下宝物妖怪的意思：顾名思义就是击败会出现宝物的妖怪），但是经过我多次刷师徒的经验来看，出宝物妖怪纯粹是看个人的人品，跟顺序没什么关系，所以没必要按照顺序打下去。按照顺序比较浪费时间啦，本人不太赞成。

如果每天花上两个小时刷下师徒任务，那么你最少可以拿到一个聪灵果，比起跟全区高级玩家一起争抢那仅有的天兵、天魔来说，这个算是比较方便的了。在刷师徒的任务中，还有一定几率出现变异企鹅，漂亮的外表，优秀的资质技能是新玩家的最爱，如果老玩家得到，也可以用来送给徒弟，它们非常适合新玩家携带。

作为一个非RMB玩家，多做一些师徒任务，也可以赚到很多银子以及商城物品，节省资金。当然，刷师徒任务需要的是耐心与时间，适合收益多、实力中等的玩家。

最后说下本人最近几次在师徒任务中得到的一些物品：两小时的任务，运气好时可以拿到变异企鹅，有时甚至会得到带有特殊技能的企鹅。还拿到过高级兽诀比如：高连兽诀（自己用来打宝宝，按市场价130万，这样就为自己省了130万啦）、高神兽诀等。师徒任务中最吸引眼球的则是宝箱钥匙，两小时的师徒基本可以拿到2把宝箱钥匙，那么你就可以去开宝箱，如果开到只可爱的神兽，那就是发大了，比起世界贡献拍卖高额的价格来说，这可真是天上掉馅饼啊。

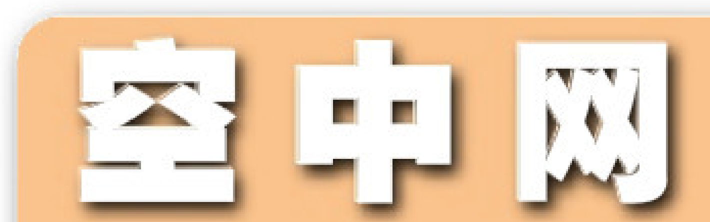
师徒任务确实是低级任务中的一张王牌，希望师徒任务在以后的更新中有更多利于玩家的设置，也祝愿大家能在师徒任务里得到自己最需要的东西。


师徒之惊门


师徒之杜门


师徒之死门


师徒之生门



国术竞技网游PK大革命
《功夫英雄》3月4日大规模内测



3月4日，首款3D竞技PK网游《功夫英雄》进行大规模内测，历时36个月开发周期、14个月测试调整，这款以3D竞技PK为主打的MMORPG网游终于揭开了他的神秘面纱，下面就请大家跟小编一起走进《功夫英雄》，开启"一场好玩的战斗"吧！

F.A.计划全启动 给玩家一场好玩的战斗

所谓F.A.（Fighting Arena）计划，即《功夫英雄》以竞技场为核心的发展计划，《功夫英雄》将从打斗、玩法、操作、模式、视觉、听觉等诸多方面向玩家展现一款前所未有的全新概念3D竞技PK网游!

竞技PK既保留了传统MMO网游PK的爽快和激烈程度，同时又引入了DotA式的竞技玩法，从专属职业技能、竞技场地图、战场机关等多个竞技核心要素予以创新和突破。

《功夫英雄》中的PK玩法，将从"竞技场"这个核心系统出发，这也是整个F.A.计划的重中之重，将个人PK（PvP）、小队PK（TvT）、家族和公会PK、服务器和服务器PK(WVW，跨服竞技)通过Duel（个人死亡模式）、TDM（团队死亡模式）、CTF（抢旗模式）、ladder(天梯)模式、3CRPG模式等竞技模式来呈现给玩家。玩家可以根据各自的情况来选择最适合自己的竞技PK模式，并通过MMO首创的实力匹配机制，选择到与自己实力相当的玩家同场竞技，从而获得更好的竞技PK体验。

平衡性重设定 竞争将更加激烈

在大规模内测版本中，对竞技场以及自由PK的平衡性进行了重新设定。

一．以竞技模式为基础，《功夫英雄》的PK主战场和一般MMO网游有很大区别，玩家将主要通过竞技场这个核心系统来进行战斗，而对应竞技场出现的各类竞技游戏的经典竞技模式将有针对性的出现：1v1和3v3的Deatchmatch；3v3的Team Deathmatch、CTF模式（抢旗模式）；淘汰赛制的周赛机制、天梯赛制；而针对游戏PvE体系的专属设计的竞技模式如家族竞技场、后续版本会更新的骑战决斗模式等，这些都是功夫英雄竞技PK的基础。

二.在职业设计上充分考虑了竞技PK的需求，没有绝对强的职业，都需要充分利用技能、地形、机关和操作来影响战斗的结果。

三.对于技能方面，设计了专属的竞技技能，并且只能用于竞技场战斗，这样一来增加了竞技场的激烈程度和不确定性，二来也避免了与PvE玩家可能会造成的不平衡现象。

四.在后台方面，完整的后台统计数据体系可以监控每一场战斗的关键数据，根据数据分析来做及时、必要的平衡性调整。

五.专门设计的竞技匹配系统，让玩家能更容易找到实力相当的对手，避免"以大欺小"的情况出现。

多种竞技模式 电竞玩家称"很专业"

《功夫英雄》的F.A.（Fighting Arena）计划，整合了个人PK（PvP）、小队PK（TvT）、家族和公会PK、服务器和服务器PK(WvW)等方式，通过Duel（对决）、TDM（团队死亡）、CTF（夺旗）、Ladder(天梯)、3CRPG等竞技模式来让玩家在MMORPG中体验到前所未有的紧张和刺激，即使职业电竞选手也说"很专业"。

近半年来，空中网邀请多位ESWC、WCG、MLG三大顶级赛事的参赛者参与《功夫英雄》竞技PK相关内容的评测，并充分听取这些顶级职业玩家测评的意见进行细致而充分的调整。以"最职业"做"最专业"！

关于《功夫英雄》

《功夫英雄》是空中网历时3年倾力打造的首款3D竞技PK网游，由E3最佳创新奖游戏制作人蔡浚松担纲领衔制作，美方创意总监参与指导，项目研发人员超过百人。《功夫英雄》历经近一年的全面测试调整，将于2012年第一季度霸气登场，给玩家"一场真正好玩的战斗！"



功夫英雄全新QTE



家族PK战



全新80级别装备模型



旧金山小镇

完美世界

《完美国际》飞行家族经典成员展示



6年前，大型3D网游《完美国际》首创了飞行系统，创下了当时网游界的一个奇迹，借助飞行系统，玩家实现了在《完美国际》广阔的天地中自由翱翔的梦想，玩家可以轻松地俯瞰完美大陆上的旷世美景，亲身体味让人欲罢不能的百人立体空战，获得最真实的游戏感受。在《完美国际》中有百余款飞行器，丰富多彩。种类繁多、外形各异的飞行器是自由飞行系统带来的最大亮点，无论是绚烂夺目的羽毛翅膀、星光四溢的火剑，还是撼人眼球的飞龙妖兽，你都会从中挑选出一款最适合你的飞行器。

6年来，《完美国际》已经为玩家打造了数百款飞行器，在这其中，有一些飞行器因为经典的外形，绚丽的光效而成为了经典，下面我们就来看看6年中，最经典的飞行器都有哪些吧！

御剑飞行：殉将

经典指数：★★★★★

殉将是由人族的能工巧匠们精心打造而成，在外形上采用“剑”的形状，以尖锐的剑身为首，在外观上提升了速度感，让身为人类的玩家们对“御剑飞行”的感觉更加依赖！轻快敏捷、洒脱飘逸，飞翔于天际时晶莹清透，炫彩动人，令人沉醉，棱角分明的剑身透露出令人生畏的寒气，任谁都无法忽视它的存在！

仙家之道：紫金葫芦

经典指数：★★★★★

自古以来，葫芦始终与神仙和英雄为伴，被认为是给人类带来福禄、驱魔辟邪的灵物，被誉为仙家之宝。古人云：“葫芦虽小藏天地，伴我云山万里身。收起鬼神窥不见，用时能与物为春。”紫金葫芦以其耀眼的光芒，靓丽的色彩给玩家带来视觉冲击，而古香古色的中国风更是引人眼球。

妖族圣兽：闲云

经典指数：★★★★☆

仙鹤自古就代表了吉祥和长寿，只在各种传说中与飘渺难寻的仙人一同悄然而来，飘然而去。如今这神仙专属的麾下神物也出现在了《完美国际》玩家的身边。优雅修长的颈项，翱翔万里的有力双翼，嘴衔能带来幸福和吉祥的七色花朵，周身散发银辉光芒，恍若天人。

飞翔的金鱼：幻彩海灵

经典指数：★★★★☆

完美大陆无奇不有，魔幻的力量让金鱼也可飞翔，幻彩海灵便是飞行于苍穹的大型金鱼，它摇着扇形的鱼翅，散发出蓝色的光芒，斑斓的花纹如孔雀开屏般绚丽，一双偌大的金鱼眼炯炯有神的直视前方，飞行时流线型游曳的身姿格外婀娜。

黑夜堕天使：黑皇羽翼

经典指数：★★★★

作为天生就能自由飞翔的种族，羽族拥有超越其他种族的先天优势。“黑皇羽翼”颠覆了羽族天使般的形象，将其展现得极为叛逆，黑色与暗绿色搭配，给羽族的天使光环妆点了一丝邪气，神秘的色彩与光芒更显奢华，凸显出羽族高贵的血统与气质，而周身围绕的黑雾更使羽族行踪成谜，充满魅力。

凤歌鸾舞：凤凰之羽

经典指数：★★★★

凤凰是中国神话传说中的神异动物和百鸟之王。神话中，凤凰每次死后，会周身燃起大火，然后其在烈火中涅槃重生，并获得较之以前更强大的生命力，故凤凰有了不死鸟的美称。当凤凰的羽毛成为了羽族的翅膀，伸展五彩斑斓的羽翼，让他们炫目地翱翔于天际，更给羽族的玩家们带来了同样强悍的生命力，鼓舞着他们勇敢的向敌人挑战，冲破一切阻碍！

魔幻蝶翼：雾绡

经典指数：★★★☆

践远游之文履，曳雾绡之轻裾。汐族驾驭的飞行器雾绡，色彩鲜明，潇洒飘逸，拥有一双如薄纱般的羽翼，夜空下点点繁星都如同薄纱上的点缀，飞行时轻盈灵动的姿态，彷如若隐若现的蝴蝶。

风筝情结：纸鸢

经典指数：★★★☆

古代把风筝叫做纸鸢，放飞时像雄鹰一样在空中翱翔。鸢飞蝶舞喜翩翩，远近随心一线牵，浑身散发着传统文化的深厚底蕴，驾驭着纸鸢与蓝天白云戏耍，仿佛经历一场童年的虚幻梦境，成全儿时日思夜想的风筝梦。灵族相依于纸鸢之下，更显柔情款款，浪漫至极。

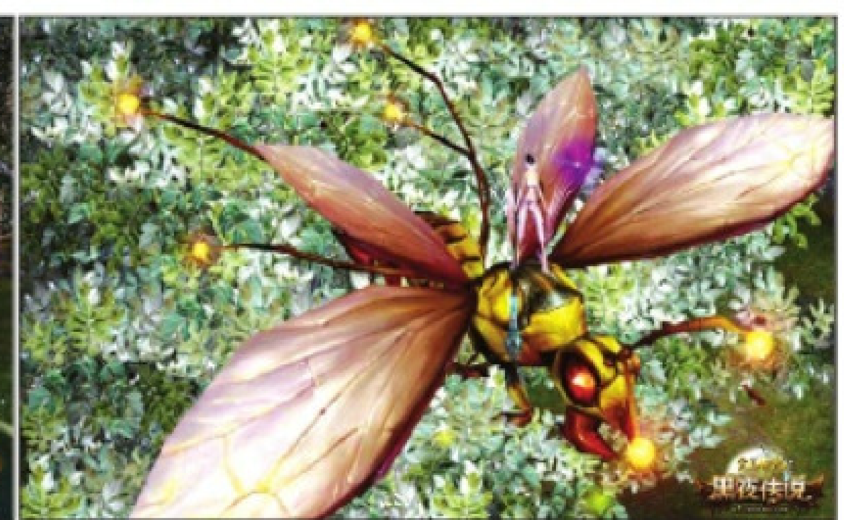
在游戏中，飞行器的作用不仅仅是代步这一点，另一大特色就是在天空中打一场痛痛快快的空战，数十人乃至上百人的空战，爆发出异常精彩的场面，3D空间的立体空战，带给玩家震撼的游戏体验，结合绚丽的技能光效，怎能不引人入胜？

其他经典飞行器

飞行是人类最早的梦想，《完美国际》将帮你实现。各具风采的顶级飞行器承载着飞翔的希望，由你轻松驾驭，助你畅游蓝天。无论是炫目的飞剑，还是靓丽的羽翼，都为完美大陆增添了别样风情。更加真实的游戏体验，更全面的游戏感官视角，更具激情的空中战役，《完美国际》为玩家倾情呈现。P



《完美国际：黑夜传说》六翼



《完美国际：黑夜传说》剽悍兵锋

第九城市

《全民超人》与《全民GM》

《神仙传》大规模公测开启 全民GM时代来临



在美国好莱坞大片《全民超人》中，万能的汉考克拥有超人的能力，因而他能做到很多常人无法做到的事情，尽管他为那座城市做了很多好事，但他每次所带来的麻烦却让市民开始对他抱怨满天：我们怎么招来了这么一个家伙？直到后来他开始改变形象，注意言行，才开始被市民接受。如今，这种事情将发生在游戏中，发生在第九城市旗下的神话史诗网游《神仙传》中。《神仙传》于3月开启大规模公测，全球首创的GM模式玩法，宣告“全民GM”时代来临。

让人忍无可忍的“超人”

汉考克有着超人的能力，他力大无穷，飞天遁地似乎无所不能。然而每次却又因为他的超能力惹来麻烦，尽管他只是在做一件好事，但最后还是让市民忍无可忍，这就好比游戏中的GM。GM掌管着游戏最高权限，在玩家眼中，他是万能的，刷装备、刷Boss、瞬移、隐身……他比超人更加超人。所以GM的特权一旦展现在玩家群体当中，必然会引起玩家的无限仇恨：我顶级装备竟然还打不过你个新手小号！

“超人”用能力在做些什么？

汉考克想做好事，是真心地想做好事，所以他用能力去救人，去帮助警察逮捕犯罪分子，但是他不知道自己的能力同时也带来了破坏。游戏中的GM可以用权限做什么？瞬移，GM利用瞬移可以瞬间达到指定地点，无论游戏中任何角落。刷装备，这个不用多说，全套神装必须的。刷Boss，随时随地想打什么Boss就打什么Boss。无敌模式，面对成百上千的敌人，镇定若常，此时的你刀枪不入，是无敌的存在。场景监控，这个有点邪恶，因为别人也许小俩口正在情意绵绵享受二人世界，却被你给偷窥了。GM操纵着整个游戏，凡是玩家能想到的，GM就能做到。

“超人”也要有形象

汉考克以前不会在乎其他人怎么想，他我行我素，直到他救下公关经理雷·爱慕博瑞一命，这位经理试图挽回汉考克的声誉重塑他的光辉形象，这时汉考克才开始逐渐接受改变，最后被群众接受。GM也从来不会光明正大的出现在玩家眼前，他们总是神秘的存在于游戏当中，他们的权限更是不可能被其他玩家所获取，直到《神仙传》的出现。《神仙传》研发商火雨网络经历长达两年的开发和功能测试，在力求保障游戏秩序和玩家权限合理平衡的同时，将GM功能彻底、全面地为广大玩家所开放，也就是说GM将一改传统，以一个全新的形象被玩家所熟知，在《神仙传》，人人都可当GM。

全民GM时代来临

随着《神仙传》GM玩法不断地深入推广，一个全民GM时代悄然来临，这场号称第三代网游特权革命的浪潮将带给玩家全新的网游体验。《神仙传》GM玩法由玩法权限（God Model）、服务权限（Game Master）和福利权限（Get More）三大核心权限组成，玩家尊享游戏中GM瞬移、刷装备、刷Boss等玩法权限特权加身。一个特权横行的时代，究竟会有什么事情发生？敬请期待3月《神仙传》大规模公测。



战斗

战斗



瞬移



刷Boss



变小

搜狐畅游

敢问谁是酒中仙
《天龙八部3》“千杯不醉”活动亲历记



唉，这个春节大假过得真是憋屈。亲朋好友汇聚一堂，好不容易有了一个不醉不归的机会，却被老婆大人严厉制止了。每次聚会，老婆都对我软硬兼施，威逼利诱，我只好随意喝几杯，草草了事。唉，没喝够啊！不过瘾啊！

热心人

走亲访友的日子暂告一段落，我终于有时间打开电脑，进入天龙世界游历江湖了。说起我春节期间的遭遇，游戏里的哥们在取笑我的同时，也纷纷表示同情。这不，立刻就有热心肠的朋友给我出主意：“清风，别郁闷。现实里没喝尽兴，就在天龙里喝个痛快吧！你去大理城找酒商杜子腾（108,155），他正在举办‘千杯不醉’活动，每个参与者，都能得到他赠送的3瓶美酒。”“明白了。多谢你的提醒，我这就喝酒去了！”

饮美酒

大理酒商杜子腾处，前来参加“千杯不醉”活动的人络绎不绝。我好不容易挤到了杜子腾身边，扯着嗓子大喊：“老杜，我是来参加活动的，美酒在哪里！”杜子腾笑嘻嘻地回答：“大侠稍等，我这就给你取酒。”说完，杜子腾转身在柜台上取了三种美酒。“这是陈年老白干、十年女儿红与精装汾酒，大侠请收好。”杜子腾一边说着，一边递给我三个小瓶子。“好，多谢了！”我接过酒，挤出人群，一饮而尽。顿时，老白干的烈、汾酒的纯、女儿红的腻一起涌上胸口，令我说出不来的舒畅。我动了动手脚，发现比平日更为灵敏，应该是美酒在短时间内刺激了我的身体机能，增强了我的战斗力。与此同时，我的武学修为也增加了。不过，由于三种酒混着喝，我略微感到了一丝醉意。

“好酒啊！”我情不自禁地赞叹道，“酒是好酒，可惜就是量太少。”想到这里，我转身再次挤入人群，来到杜子腾身边，殷切地说道：“老杜，再给我一些美酒吧！”“这位大侠真是好酒量！”杜子腾笑吟吟地说道，“我那三瓶酒都是陈年酿造，酒纯而烈，常人极易醉倒。大侠连喝三瓶酒，却神色如常，实在令老朽佩服。不过……”杜子腾话锋一转：“老朽有言在先，每位参与者，每日只能在我这里领取三瓶酒，这规矩可不能坏啊！”

“那怎么办？你这‘千杯不醉’活动，总不能才喝3瓶酒不让喝了吧？”我追问道。“当然不会！你每喝下一杯酒，都会增加一定数量的醉酒度。醉酒度达到100后，你便会进入烂醉状态，那时才不能继续饮酒。”杜子腾说着，指了指不远处一位烂醉如泥美女，“你瞧，她就喝醉了！”

“你才给我三杯酒，我想喝醉也不可能啊！”我忿忿不平地说道。“呵呵，如今你酒意正浓，我岂能坏了你的兴致？”杜子腾笑着回答，“虽然我这里没有酒了，但别的地方有啊！贼兵入侵、偷袭门派、前世今生、除恶天劫楼、幸运快活三、珍珑棋局等活动里都能得到美酒，大侠何必逮着老朽不放呢？”

“哈哈！”我大笑道，“原来如此，多谢老杜的指引，我这就喝酒去了！”“大侠请稍等！”杜子腾一把拉住了我，“别忘记你还在参加‘千杯不醉’的活动！”“那又如何？”我不解地问道。“参加活动，自然是有奖励的。你喝完5瓶酒以后，记得来我这里领取奖励，大量经验值在等着你！当然，你也可以多喝几瓶再来，醉酒度越高，得到的经验也就越多！”杜子腾笑着答道。“哦，好的。我一定来！”

领称号

接下来，我辗转往来于贼兵入侵、偷袭门派、幸运快活三等活动场地，痛饮美酒。美酒当前，胜却人间无数，实在是痛快之极！“对了，老杜说喝完5瓶酒有奖励，我去把奖励领取后，再继续喝吧。”我突然想起杜子腾交待的事情，于是便赶往大理城，在老杜那里领取了大量经验值。同时，因为我连续喝了8瓶以上的美酒，杜子腾将“斗酒学士”的称号送给了我。杜子腾那里还为各路豪杰准备了“千杯不醉”与“天下第一大酒豪”两种更拉风的称号，需要饮更多的美酒才能获取。



大理酒商杜子腾



喝酒咯



“幸运快活三”里有美酒



我要做天下第一大酒豪

汇众教育



致游戏玩家——你应该去做游戏

据资料统计，2011年，中国游戏产业的市场规模达到58亿美元。2010年中国文化产业的增加值突破了1.1万亿元，游戏产业等新兴业态的文化企业表现突出，去年中国网络游戏市场规模达349亿元，增长幅度26.2%。总计带动电信、IT、广告等相关行业收入逾600亿元。

管中窥豹，小游戏成就大事业

2010年，一款在手机上玩的游戏超越了之前的“植物大战僵尸”和“偷菜”，成为时下年轻人的最爱，它的名字叫做“愤怒的小鸟”，其在iOS上的下载量曾经打破了1200万，免费版本的下载量也打破了3000万。假如依照iOS版99美分核算，这意味着在扣除苹果30%的分红之后，《愤怒的小鸟》开发商Rovio至少已经赚取了800万美元，而这还不包括Android、Symbian等其他版本以及周边商品、电影、广告等为Rovio所带来的各种收入。而Rovio也在短短的时间内从芬兰一个小公司发展为市值超过10亿美元游戏开发公司。

人才紧缺，玩家转行先天优势十足：据资料统计，2011年1到11月份，游戏行业整体人才需求持续上升，整体需求量保持较高水平，比较紧急的招聘需求表现在手机游戏开发、网络游戏程序开发、游戏美术设计等方向。对于广大热爱游戏的年轻人来说，把兴趣转化为职业，不仅顺应了行业发展的趋势，更符合自身发展的实际，同时发展前途一片光明。

了解需求，做好准备：根据各大知名人才招聘网站信息，一般来说，对于游戏从业人员的需求集中在：1、开发类JAVA程序员、AS3程序员、Flex开发、Jsp开发、Flash3D开发；2、策划类主策划、数值策划、系统策划、脚本策划、文案策划、执行策划、资源管理、地图编辑3、美术类主美术、原画、3D人物、3D场景、3D动作等，各公司开出的待遇平均在3000~10000元左右，43%的公司对学历无硬性要求。方向多，预示着玩家专业的选择面大。

玩家培训推荐机构：汇众教育成都（动漫游戏）校区 汇众教育是目前国内领先数字娱乐职业教育培训机构，成都（动漫游戏）校区作为西部老牌校区，业绩一直遥遥领先。2012年刚开始，已经接到完美时空等大牌公司定向人才合作需求，实力彰显，光芒难掩！（给个小惊喜：在汇众成都校区学习，还可以套读四川大学学历，也可以在完成基础训练后，报名去北京大学学习游戏动漫哦！是不是很酷？）

汇众教育成都（动漫游戏）校区2012春季招生40名，美术和程序方向各20名。报名前可到企业参观咨询、到校区试听，充分考察，报名即签《就业推荐合同》！名额有限，各位玩家，玩过了别人做的游戏，是时候自己动手实现梦想了！

汇众教育成都（动漫游戏）校区：cda.gamfe.com;www.cddongman.com



招聘经理来校挑选人才



每周的企业专家现场指导

汇众教育

动漫行业——成长前景折射勃勃“升”机

汇众教育
www.gamfe.com

目前动漫产业也进入到青春躁动期。是因为市场需求旺盛。国家文化政策规定省级电视台、地市级电视台每天播放动画片时间分别不少于30分钟、10分钟，其中60%必须为国产动画。优质国产动画电影和美国动画电影在中国的热映，以及新媒体渠道对于优秀动画片的追捧，反映了市场对于优质内容的认同，从而为优质动漫产品提供了旺盛的市场需求。

前景广阔赋予高成长动能

新型渠道的日益繁荣给动漫行业带来了新空间。在近年来，随着互联网、手机等新的媒体平台出现，为动漫企业提供了传播渠道。正因为如此，我国动漫产业近年来获得了快速的成长速度。“十五”期末我国动漫产业核心产品产值不足20亿元，到2009年达64．3亿元，2010年突破80亿元。

将中国动漫推向世界

梦工厂动画公司CEO杰弗瑞·卡森伯格日前到访中国。他表示，在中国电影产业大发展的背景下，将梦工厂的先进动画技术与中国经典故事、中国动画人才相结合，打造中国制造的动画电影精品，从而将中国动漫、中国文化推向全世界。

卡森伯格的一番话引发中国动漫企业家的热议。定位为中国动漫深度整合营销专家的华漫兄弟（天津）互动娱乐有限公司，其总裁李儒奇认为，中国动漫当前最重要的不是能否“走出去”，而是要进行行业创新。目前原创动漫的整个产业链发展仍然处于市场摸索阶段，不同的商业模式并存，企业共同面临着如何把产品和创意推向市场的难题。

汇众教育上海虹口（动漫）学院一时代“孕育而生”

上海虹口（动漫）学院是培养动漫人才的专业学院。依托集团总部精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐服务，致力培养一流的动漫制作人才，为动漫爱好者将兴趣转化为职业提供良好的平台。学院拥有良好的办学环境、高配置的硬件及雄厚的师资，日前还与北京航天航空大学、西南科技大学合作办学，让学员在获得技能证书的同时又能获得学历文凭。

学院就业体系完整，已与上海300多家动漫游戏公司签订人才合作协议。良好的行业前景、巨大的就业空间加上上海虹口（动漫）学院一流的办学品质，才取得了2011年学员的一次就业率达97.2%的骄人成绩。所以，您选择了上海虹口动漫学院，就是选择了成功的人生。

后进生为梦想起航，明天我也将成为天之骄子

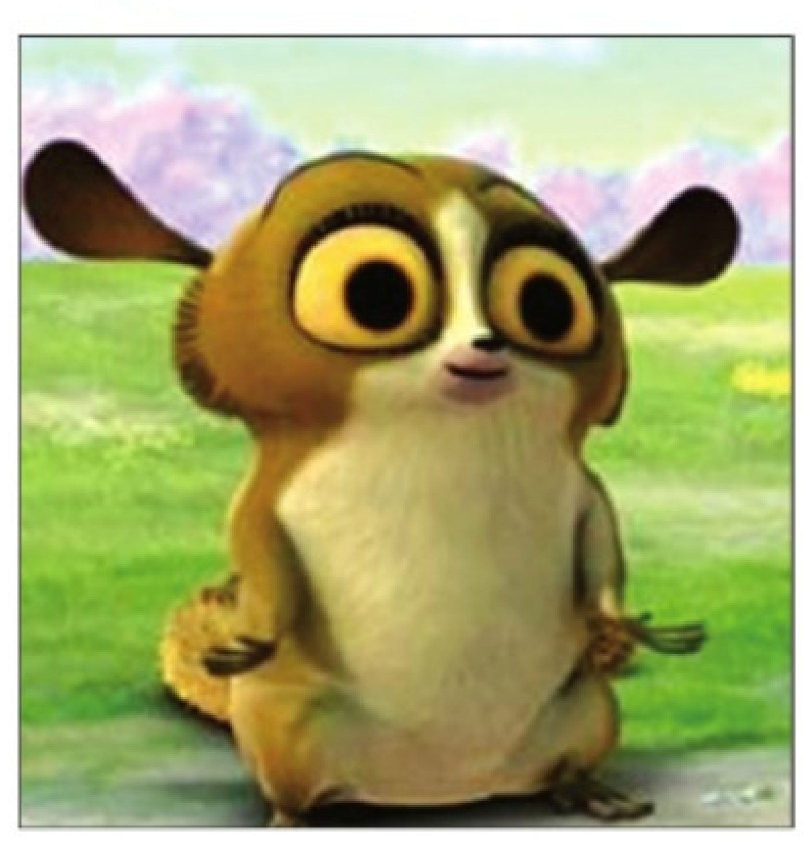
当今大学毕业生不像上世纪90年代的含金量那么高，毕业即失业也很正常，关键是我们要用正确的心态去对待，不要自暴自弃，迷失了自己。现在用工企业很现实，希望大家上岗即可为企业创造价值，而不愿花费更多时间进行带薪培训。所以希望学弟学妹们做好职业规划，有技术有能力，我们在企业才有话语权。

我在大学所学属冷门专业，加上2010年就业形势恶化，真的应了那句话：一毕业即失业。在家活死人似的待了整整一个暑假，也不好意思出门。后来老妈在没与我商量的情况下给我报了汇众教育的动漫速成班，刚开始还犹豫：我学文科的，又对动漫一窍不通，能学好吗？转念一想，死马当活马医吧！没想到汇众针对我们这些没有基础的学员专门开设了基础班，老师手把手教学，让我在很短的时间里学到了最有用的知识。不仅如此，我们还经常到一些知名企业实习。在一次实习过程中，由于良好扎实的技术知识，我顺利完成了公司交给的任务。公司领导对我青睐有加，并主动与我签订就业合同，等我一毕业便正式工作，免去实习期。现在，我想对那些依然徘徊在职场之外的同龄人说：“选择了上海动漫学院，就是选择了成功的人生。抛弃一切偏见，与人生打个赌，我包你准没错。”

招生计划：国内计划招生30人。

招生对象：应届和往届高中、中专同等及以上学历者。具有一定学习能力，希望进入动漫、游戏、影视行业。

报名时间：即日起至2012年3月31日，学院网址：http://sha.gamfe.com P





头牌新闻

2011年第4季度中国网游市场同比增长28%

■本刊记者 monitor

近日易观发布的一组数据，2011年第4季度中国网络游戏市场规模达到102.9亿元，环比增长8.3%，同比增长28.5%。占有中国网游市场份额前三名的公司仍然为腾讯（31%）、网易（17.8%）和盛大（16.7%）。

2011年中国网络游戏的游戏品质相对前几年有明显提升。游戏开发引擎创新升级，3D制作水平也日渐丰满，同时产品研发成本投入也在加大。DotA类的《英雄联盟》，射击类的《穿越火线》在市场中的表现都引发了对细分市场的争夺战。

随着研发成本及推广成本的不断升高，目前厂商更倾向于对现有产品进行再加工，增加游戏本身的可玩性，对用户对于产品的黏性及消费意愿进行合理利用。



易观发布中国客户端网游市场收入规模数据

尽管目前我国客户端网游市场受到页游、移动端游戏市场的冲击，但是因客户端市场技术成熟、细分市场产品日趋丰满、用户市场培养完善等多重因素影响，预计2012年客户端市场将继续保持中国游戏市场的核心地位，市场规模持续增长，但增长态势平稳，不会出现较大起伏。P

晶合新作

《神仙传》3月公测

第九城市旗下大型神话史诗网游《神仙传》于3月份正式公测。游戏首创了GM模式，突破规则限制，玩家可拥有玩法权限、服务权限、福利权限三大权限。“无限瞬移”



让你眨眼之间遨游神仙世界；“自主刷Boss”让装备来得更快；“无敌Buff”使战斗更加精彩激烈；“场景监控”让你运筹于帷幄之中，决胜于千里之外。

《兵王》3月开启血战到底模式



《兵王》“血战到底”模式3月全面上线，玩家达到50级即可参加。不论你是一骑当千的突击猛将还是万夫莫开的防守高手，“血战到底”都将带您领略《兵王》激烈爽快的PvP战场。此模式是《兵王》推出的一种全新概念的PvP战场模式。战场里只有敌人没有战友，击杀敌人可以获得积分。战斗结束后以所获得的积分领取奖励，积分第一的玩家还将获得可使全属性增加6%的紫色称号。

《伏魔者》即将不删档测试



这部由新贵厂商寅酷网络自主研发运营的《伏魔者》，以酣畅淋漓的战斗为主要特色，并有角色PK、公会战、国战和跨服战场等多种玩法，可带给玩家刺激的战斗体验，另有数十个精彩的单人及团队副本等待玩家挑战。更有隐藏职业、萌宠

养成、休闲系统等特色系统。目前《伏魔者》已处在研发最后阶段，预计很快将于玩家见面。 此外寅酷独自研发的战争策略类页游《霸者天下》将于4月份不删档测试，更多资讯可关注官网http://www.game080.com。

《仙剑奇侠传桌游卡牌：逍遥游》3月15日上市

2月6日，百游正式宣布《仙剑奇侠传桌游卡牌：逍遥游》桌游卡牌实体包将于3月15日正式上市，官方预售将于3月1日开启。此次百游公布了卡牌“四海逍遥”（标准版）和“回魂仙梦”（豪华版）的实体包装设计。本产品是北京软星开发的第一款桌面游戏，可供2~8人参与，历代经典角色均会登场。此前该桌游曾在玩家中进行了小范围试玩测试。



晶合热点

《星际争霸Ⅱ》国服永久包开售

2月7日，网易宣布于2月23日开始在中国地区发布《星际争霸Ⅱ——自由之翼》畅玩版，即玩家俗称的终身包。此版



本售价90元，附送为中国龙年特别设计的头像和印花以及特别版人类“雷神”单位，并授予“游骑兵自由勋章”，另外战网通行证绑定获得《魔兽世界》游戏内“迷你雷神”宠物（同一战网通行证下的全部《魔兽世界》角色均可获得）。同时，网易还在官网论坛公布了2月23日后，在此日期之前付费的用户的转换方案。此外，网易还宣称仍将保留目前的月卡付费模式及免费试玩版。

首部网游情景喜剧《麻辣隔壁》上映

由空中网投资拍摄的集创意、搞笑、写实为一身的《功夫英雄》首部网游情景喜剧《麻辣隔壁》一经上映便受到了广泛好评。本剧讲述了一个关于友情、爱情，也关于游戏的80、90后们的故事。4个爱玩游戏的大学男生以轻松搞笑的风格演绎着一个个令人捧腹的故事，观众能在剧中听到熟悉的游戏语



言，能在他们的表演中找到自己的影子，或许他们的故事就是你的现实。本片由《毛骗》导演李红绸执导，众多新生代演员加盟，意在以青春搞笑的风格向千万玩家们献出一份新年贺礼。

《上古卷轴Ⅴ——天际》开发套件发布

《上古卷轴Ⅴ——天际》的开发套件（Creation Kit）2月7日发布。此外，开发商在发布时在商店中还准备了一份“特别的惊喜”。另外，游戏的5号升级补丁已发布。



PSV周销量首次超过PSP

在经过首发热销之后，PSV一直被3DS甚至是PSP压着，销量始终不尽如人意，当然这是因为首发之后无人气游戏推出。2月2日日本方面公开了最新一期的游戏硬件销售数字。本期各主机销量较上期有不同程度的下滑，但最为引人注目的一点是PSV的销量超过PSP。

最新一周日本游戏硬件销量

机种	销量
3DS	84,789
PS3	22,924
PSV	18,942
PSP	16,008
Wii	10,396
Xbox 360	1,235
DSi LL	1,180
DSi	738
PS2	713

参加《质量效应3》多人模式试玩可升级金会员

BioWare官方论坛公布，因Xbox Live多人游戏需要金会员资格，因此2月14日提供的《质量效应3》多人模式试玩版也是为金会员提供。同时微软发言人透露，Xbox 360版《质量效应3》试玩版包含一个限时的Xbox Live金会员资格，直到3月16日游戏正式版上市才结束。

晶合快评

虚假的真实与真实的虚假

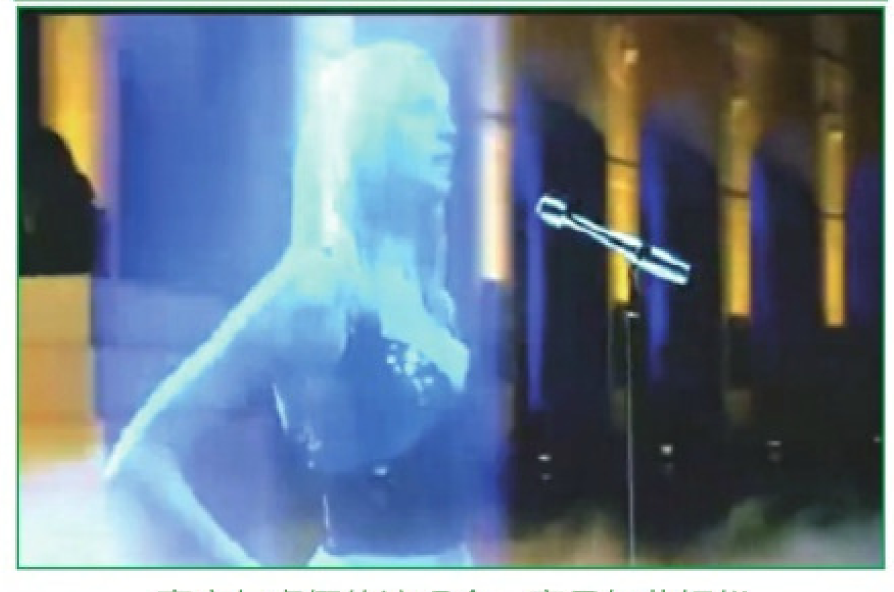
■晶合实验室 8神经

前两天看到著名作家郑渊洁先生在新浪微博上说，他将要去日本考察小学教育，很想趁此机会和虚拟歌星初音未来见见面，因为他很喜欢初音未来的歌，还有一个重要原因就是初音是虚拟歌星，不是一个真实人物（我在这里揣测一下，以郑先生的性格，只怕是没兴趣和任何现实中的偶像歌星见面的）。此外，还有一条消息是初音未来的演唱会将于2012年登陆上海，中国的宅男们也终于有机会在家门口看到这位虚拟偶像的演出了。

说到初音未来，我在这里就不过多的作介绍了，本刊在去年曾经两次刊登过关于她的文章，编辑部里也不乏她的粉丝，就连敦厚长者椅子居士也特意在网上下载了高清版本的初音演唱会与大家共享，椅子居士说，“不错，真不错，那些歌的歌词写得可好了，台下的宅男都疯了。”

我本人对初音是没什么兴趣，虽然也特意去看了一下演唱会，看见初音摇动着身体唱着诸如“不许你丢下我，坏蛋，你要对我负责”“好想从背后把你抱紧，骗你的啦，嘻嘻……”这样的歌词，台下的歌迷们疯狂地挥舞着荧光棒，我也跟着酝酿了一下情绪，发现无法投入，遂作罢。其实可以理解，如果我听这样的歌也跟着疯，别人就不会叫我宅男，而是会叫我“怪蜀黍”。但这并不意味着我对初音这样的虚拟偶像有什么成见，只是音乐风格不大对我的胃口，如果台上在表演的虚拟偶像是来自《重金属摇滚双面人》中的克劳萨大人，听他嘶吼着“我要报仇，撕裂你的屁股”这样的歌词，我就会理所当然地跟着疯一疯，然后捧着肚子乐半天。但是——看过《重金属摇滚双面人》的各位都知道，克劳萨大人其实是个大骗子，虽然他在台上是一位看起来狂霸酷吊拽的重金属摇滚大师，但在生活中他却是个不折不扣的“小清新”，最喜欢的发型是蘑菇头，最喜欢唱的歌是“清早起来烤了芝士蛋挞，你就是我的甜蜜爱人”这种，只是苦于无人欣赏。于是他只得勉强自己扮成一个摇滚明星，唱着自己不喜欢的傻乎乎的诸如“干掉你全家”这样的摇滚歌曲，然后接受同样傻乎乎的摇滚歌迷们山呼海啸般的朝拜。





真实与虚假的演唱会，竟是如此相似

这里面的讽刺意味不言而喻——你在台上看到的那个偶像，是真实的吗？你真的认识他（她）吗？了解他（她）吗？



拉风的8神经

初音无疑不是真实的，她天生就是一个虚拟偶像，就连她唱歌的声音，都是用语音合成软件制作的，她所有的歌迷都了解这一点。但是初音又是最真实的，她只在舞台上为了实现宅男的梦想而存在，她永远不会在舞台下喝酒、吸毒、闹绯闻、未婚先孕、离婚……她是一个真正的完美偶像——虽然，她是虚拟的。

初音未来诞生于2007年，但在5年前的2002年，导演安德鲁·尼科尔就用一部电影做出了奇妙的预言。这部叫做《西蒙妮》的科幻电影在当时得到的评价毁誉参半，但在今天看来，却值得反复玩味。《西蒙妮》讲述的是落魄的好莱坞导演维克多利用一个电脑高手设计的虚拟美女西蒙妮进行电影合成，拍出了几部震惊世界的电影，影迷们为西蒙妮的完美而倾倒，但却不知道她只是一段电脑程序。维克多隐藏着一切真相，名利双收，但人们对西蒙妮的喜欢越来越狂热，维克多越来越无法控制事态的发展，当他决定公布真相、毁掉西蒙妮的时候，却发现一切已经超出了自己的控制能力，西蒙妮就像有了生命一样，反过来控制住了他……

在电影中有一个情节，维克多用投影技术为西蒙妮办了一场演唱会，西蒙妮在舞台上曼声歌唱，台下十万歌迷陷入疯狂的场景，与5年后现实中的初音未来演唱会毫无二致。唯一的区别在于，电影中的的歌迷不知道西蒙妮是虚假的，而现实中的宅男们则对初音的虚假心知肚明。导演安德鲁·尼科尔想要讽刺的是什么？西蒙妮代表的是什么？在电影中，西蒙妮作为一种“完美”的理想形象而存在，人们追求完美，故狂热地迷恋西蒙妮。哪怕是虚假的东西，当它在人们的心目中成为完美的代言时，它都会变得不可摧毁。对此，电影中的台词这样说：“在这个年代，我们造假的能力已经超过了我们鉴别事物真假的能力。”更残酷一点的解释是，相比别人的虚假，人们更不能接受的是自己受到了愚弄。

虚假的真实与真实的虚假，西蒙妮（或者现实中的偶像）与初音未来究竟各自对应的是哪一个呢？对现实中的偶像迷恋与对虚假的初音迷恋，究竟哪种行为更聪明些呢？

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔

还Hold得住吗，客户端网游？

■广东 Pantheist

前言

传统的客户端网游厂商不乐意了，为什么别人半年开发出来的东西比我们三年开发的还赚钱？

近年来，网页游戏大行其道，如潮水般席卷了整个游戏市场。每当我们想去下载些免费资源，就被告知——“请先看广告”，广告看完了也许就能出现传说中的下载地址。而有时这还没完，点了下载地址以后又会跳转另一个页面，接下来需要在满屏的广告里面寻找真实的下载地址。手稍微地抖一下，恭喜你，又可以在弹出的整幅新网页里看广告了。

什么广告？正是网页游戏的广告。不知从何时起，它们就占据了大片的广告位。伴随着浓艳的色彩，巨大的声响（真的不能算音乐），其中还不乏打色情擦边球的作品——萌妹子的呼喊或是远方传来的呻吟让人不禁好奇，网页游戏怎么没人管了？前几年情色文字游戏如今又萌发了第二春，什么包养、征服、不在家、深夜、18禁之类的字眼充斥眼球。厂商们想尽办法吸引玩家，却因手段贫乏而拙劣，令人望之生厌。而另一方面，产品本身质量也很可疑，试问高水准的作品有必要用这样卑劣的手段吗？

当然我们也知道厂商的无奈，如何用最低的成本获取用户？招数实在有限。现在国际市场上网页游戏获得用户的成本在0.5～3美元之间，而获得之后玩家持续游戏的时间以及金钱的投入还是未知。那么为什么客户端网游的市场依然会被侵蚀，我们还是简单说说网页游戏的几大优势。

最初因为技术上的缺陷，网页游戏还很简陋，很小众。更不要说从中获取大量的经济利益。而随着技术的突飞猛进以及社交网络的泛滥，人们逐渐接受了在网页上玩游戏的形式，觉得这样很酷，游戏被无缝地嵌在了网页里，看看论坛，看看好友在干什么，顺便玩玩游戏，管管自家的菜园子。如果再加上一系列的交互行为，例如拜访呀，偷菜呀，罚款呀，帮忙呀，趣味就不一般了。关键点有两个，一是进入游戏方便快捷随意；二是虚拟的社交圈不再陌生，成了现实交际圈的网络映射。

相比之下，很多客户端网络自然就败了。我们拿前段时间最火爆的社交游戏——Empires&Allies（帝国与联盟）来说说：玩家可以去建设自己的帝国、建房子、造兵、打主线剧情（NPC），海陆空的斜线战斗很新颖，操作简单便于理解。而当加入社交的因素，成了邻居，就有了侵略与抵抗、常规性的拜访、帮助与协助、索取道具、赠送礼物、邀请任职与入职、资源交易以及各类的排行榜。这已不是以往那种小规模



现在的社交游戏，已经不是以往那种小规模的种菜、帮浇水施肥捉虫子所可以比拟的了

的种菜、帮浇水施肥捉虫子所可以比拟的了。人们为之疯狂，原来社交游戏可以这么玩的！曾有一天，当我刚刚踏进公司的大门，前台那位楚楚动人的姑娘就激动地跟我说，“昨天你把我给侵略了！”我顿时就明白了很多。

而因大量邻居都是现实中的朋友，并不可能像《魔兽世界》里那样要求大家都有固定的上线时间交集，所以这类社交游戏绝大多数都做成了异步的交互。什么是异步呢？就是你不在线，我也能侵略你。这种方式也同样广泛应用于移动互联网领域，可以解决无线网络流量以及网络差的问题。同时这种玩法也不会降低游戏的趣味性，甚至成了一种新型的游戏模式。除了异步的特点以外，与传统网游不同的还有单次游戏的时间，通常的客户端游戏，我们会选择在晚饭后，大干两三个小时，然后饱含满足感的去睡觉。而网页游戏人们更多是在白天进行，碎片化的时间就够用了。写字楼里大量的白领们在繁重的工作之余关照一下自己的家园，日子顿时多了些乐趣，而据专业机构统计，这类社交游戏用户行为集中在单次游戏时间5～10分钟，每天进入8次左右。如此看来，用户每天在单个游戏里呆的总时间还是挺长的，呆的时间越长，自然消费的机会也就越高。同时一个游戏拥有的用户数量也成为了吸金能力、吸金潜力的一大指标，DAU与MAU曲线图成了重中之重。

通过DAU（Daily Activited Users，日活跃用户）和MAU（Monthly Activited Users，月活跃用户），可以衡量游戏的衰退周期，用户的黏性，留存率等等。举个简单的例子，若MAU不变，DAU增加，则游戏在玩家中口碑越来越好，黏性越来越高。当两个数值越为接近，那么每日登陆的玩家规模就越来越大。但凡DAU下降了，那么可怕的事情就来了，用户开始对游戏失去兴趣。有个形象的比喻是这么说的，“MAU和DAU分别从宏观和微观角度对服务的用户黏性进行了权衡，也可以这么说，MAU更像战略层面的表征，DAU更像战术层面的表征。”

而客户端网游呢？它们不用太多的关注什么MAU/DAU，反正是计时的点卡制，卖得好就成。这片市场曾经是百花齐放，人傻钱多，有《传奇》《奇迹》这样日进斗金的领头羊，还有一帮兄弟紧跟其后，个个赚得盈钵满罐，高举客户端网游独霸网络游戏世界的旗帜。可玩家的数量是有限的，当蓝海成了红海，一部分厂商开始逐鹿网页游戏市场，发展轻网游，寻找新玩家，同时也分流了大量的老玩家。传统的客户端网游厂商不乐意了，为什么别人半年开发出来的东西比我们三年开发的还赚钱？更不要说别人一个开发团队才几个人，而我们数十号人。所以越来越多的厂商投入到了这股洪流中，而因为门槛低，也诞生了不少新兴的游戏公司。以至于我们开始询问，客户端网游该如何改变，才能夺回一部分的市场份额？



厂商们想尽办法吸引玩家，却因手段贫乏而拙劣，令人望之生厌

同样免费的入口与更高的用户黏度

人人平等的世界不再有了，富贵与贫贱是那么的清晰，无论是在现实，还是在网络……

有些厂商已经有了答案，网页游戏靠2%的付费用户赚钱，那我们也走免费策略。免费的客户端网游开始占领大片的客户端网游市场，单纯的时间付费已经不能满足商家们的欲望了，玩家需要不断的购买才是王道，一场攻城战，双方嗑各种药花费上万元不足为奇。更不要说日常活动中的各种消费了，什么全世界喊话，回血回蓝，地图瞬移，打造装备，各个都是花钱的主



在2012年1月于西安举办的游戏产业年会上，网页游戏所获得的重视并不亚于客户端游戏，两个高峰论坛里各家老总各抒己见，发言甚是精彩

儿。商家利用玩家情感的累计投入，不断地吸血。玩家也没办法——这极品装备我花200块买的，再花200去打造它，不夸张吧？简单的理解为，投入→立刻获得回报，继续投入→获得更高的回报。这就好比去看电影，电影票买过以后，被告知凭票买爆米花和可乐半价，人们就会想，这不是明摆着的优惠，岂有不占之理，更何况还与我的前期投入有关联。于是乎，免费的客户端网游越来越多，厂商们再次摸准了玩家的心。可一款游戏，要让花钱的和不花钱的都玩得爽，还要让花钱的在不花钱的身上找到爽，这却并不容易。一些素质还不错的游戏正是因免费增值策略的不合理而倒下了，例如一些前期任务一定要通过小额度的现金消费来完成，材料获取过于艰难逼迫玩家购买，免费玩家辛辛苦苦做出来的装备抵不过金币玩家轻易买到的等等。设计者大多是为了吸引玩家消费而过度地拉大了免费玩家和金币玩家间的差距，于是乎免费玩家渐渐的不玩了，金币玩家渐渐的发现没人给自己爽了，也只好逐步离开。此类情形防不胜防，所以商家一般会采取定期在游戏内发材料、发钱、发装备的方式，甚至有大抽奖，以一些潮流物作为诱饵。可我们不得不感慨，虚拟的游戏世界还是变味了，它不再虚拟了！现实世界的富家子弟在游戏中依然能称王称霸，而穷孩子成了“门徒”，各种讨好之词巴结之心也随之而来。从前那种计时点卡，人人平等的世界不再有了。富贵与贫贱是那么的清晰，无论是在现实，还是在网络。

可利益是明摆着的，今年年初，Sony Online娱乐公司的社长就在Twitter上说，旗下运营的MMORPG《Ever Quest Ⅱ》（无尽的任务2），从去年12月转为Free-to-Play模式后，玩家注册数量增加了300%，每日的登录率也提升了40%，游戏内的道具商店销售率增加了200%！这不，在国内水土不服的EQ终于在国外通过免费策略迎来了好日子。同样想通过免费赢得市场的还有《军团要塞2》《Microsoft Flight》等，厂商们的口号是，“取消玩家们初期的金额投资，扩大开放口，以先让更多的玩家来体验游戏内容为宗旨”。听起来熟悉不？先来玩玩吧，这里不要钱。当你花4个小时练就了一个10级的人物后，超过80%的人会因为这4小时的投入而继续投入时间，而当在这个人物身上不知不觉地投入了几十甚至上百小时的时候，恭喜你，你已经陷进去了，到该花真金白银的时候了，这种金钱的投入也多半是由小到大的，例如前期花20块钱买了匹马，马儿会用各种方式吸引你往它身上砸钱。什么？你想砸到一半收手？那么很可能你前期都白砸了。你自己看着办吧……

有些人可能会疑惑，真的有80%的人会在4小时以后进入下一个4小时吗？举个简单的例子，第一天，你百般无聊的时候，看到XX免费，你进去玩了个号；第二天，你百般无聊的时候想起来XX上面有个号，你又上去玩了N个小时，第三天……为什么XX能勾住你？商家们习惯性地运用了用户自定义以投入情感的绝招。你进入游戏的时候，仔细地选了个职业，然后开始花巨长的时间定义你的头发、眉毛、眼



在国内水土不服的EQ终于在国外通过免费策略迎来了好日子


在进入游戏之前，自定义一个角色也是一门学问

睛、鼻子、嘴巴、肤色、脸型，装束、饰品，等等等等，最后再挖空心思去设计一个名字。啥？重名了！再挖空一次心思。费了九牛二虎之力后，你满足了。有些玩家比较懒，商家们也考虑得很周全，比方说掷骰子定义人物外形，但他们往往是掷了半天各种不满意以后再老老实实的去逐项定义。还有些玩家不是外貌协会的，他们会很快的确定游戏人物的形象。可鲜有玩家不在乎游戏中自己的名字，在虚拟的世界里有个帅气响亮的名字，这已经是很酷的事情了。有些玩家还会乐此不疲地叫什么“不是我”“就是我”，以期待别人举报自己的时候弄出点笑话来。

依稀记得若干年前，笔者带着未来的老婆打“山口山”，亲切地说“来，血精灵多漂亮，建个号进去看看吧。”她愣是在自定义界面鼓捣了将近一个小时，在我一再劝说下才进入了游戏。在她看来，她定义的是另一个自我，自然马虎不得，我自然也催不得。

这样看来，游戏厂商似乎无往不利了，吸引倍儿轻松，赚钱倍儿麻利。

其实也不然，免费游戏厂商们很怕一类俗称“蝗虫”的玩家，他们专挑免费游戏玩，一旦这个游戏收费了，或者免费玩着不爽了，就立刻选择新的免费游戏。这类玩家的数量还不小，他们固然能帮助厂商提升游戏最初的人气，也同样可以很快地毁掉一款游戏。厂商们痛恨不已，却毫无对策。也许他们也该想想，人家只是选择了一种游戏的方式，闹成这样，还不是你们逼的。

注重视觉体验与内容新意

失败意味着成长，创新当然要付出代价……只有能正确面对失败的开发者和投资者才会有勇气去创新

除了以免费的方式应对网页游戏，客户端网游能否在视觉听觉体验上做到耳目一新，则是另一难点。从技术的角度来说，要实现相同的画面效果，网页游戏是比客户端游戏更消耗系统资源的，例如在网页上展现《魔兽世界》，暂时是不现实的。可国内的厂商似乎并不愿过多地注意画面的表现，倒是韩国公司常常去尝试光影与炫彩。国内的设计师们在做什么呢？他们更多的是做着功利性的设计，而不是游戏性的设计。数值策划作为主策划也就没什么奇怪的了，而国外的主策划呢？有小说家，建筑师，还真鲜有主攻数学的。当然国外的月亮也不一定圆，譬如像网页游戏公司中的世界级大佬Zynga，业内人士越来越多的批评他们，说他们做的是产品，追求的是最大的利益，而不是好的游戏。

“重回经典的2.5D！”厂商们往往这样高声呼喊着。他们怎么不喊“重回2001”呢，似乎2.5D成了个噱头，意思是画面比《传奇》好点，约等于《梦幻西游》。多少年了，还是没有一点提高。有些不良的开发者甚至通过换皮的方式开发若干款此类游戏，卖给新生游戏厂商或是牛刀小试游戏市场的金主。更有甚者，直接更名来完成一女两嫁的壮举。是他们恶化了国内的游戏市场，他们只是群黑心的商人，而不是游戏人。


《星际争霸Ⅱ》只用了DX9的技术，却能让人惊讶它的画面表现

我们要说，技术只是手段，重点是使用手段的人。《星际争霸Ⅱ》只用了DX9的技术，却能让人惊讶它的画面表现。看看PSP上的《零之轨迹》，人家的2.5D怎么就那么美呢？当然国内的厂商也许认为“零轨”不算2.5D，实为3D作品。那么国内的3D作品美吗？不！商家们不跟你玩什么3D，咱直接喊4D，5D甚至6D。到头来，除了各种劲爆的关键词以及大量模仿镜头的CG动画，游戏画面本身却始终达不到玩家想要的水准，更不要说让人吐槽的操作感和漫山遍野的Bug。同样的游戏引擎，中国人也买，韩国人也买，到头来视觉感受就甩开一条街以上的差距，试问我们究竟是哪里出了问题？是不是真的只是我们太浮躁，没在画面上狠下功夫。

中国还有好游戏吗？有人说，“仙剑”之后，再无佳作。可姚仙当初是失恋以

后才有的《仙剑奇侠传》，总不能盼着设计师们都先失恋再设计吧。而事实却是，姚仙后来不失恋了，也就再没创造经典了。这多少有意淫的成分，说到底，国产游戏质除了画面以外内容也很成问题。

欧美有枝繁叶茂的奇幻文学，我们中国自然主打武侠风。金庸、古龙、黄易、梁羽生的作品被制作成MMORPG，轮番上阵。名字都如雷贯耳，可多数作品玩起来较为乏味。从画面上分为了2.5D与3D两派，同派作品很难区分谁是谁，而游戏玩法则是部分的《梦幻西游》+部分的《魔兽世界》。我们常常笑韩国网游是泡菜，可咱们自己的不也差不离吗？除了那些正牌授权的武侠作品，市面上还有大量以“江湖、刀剑、霸、无双、侠”为字眼的武侠游戏，他们的水准也和前者差不多，于是我们的网络游戏市场弥漫着混乱的武侠气息，玩家也弄蒙了，究竟该选择哪款？想不明白干脆就不选了，几乎所有人都患上了选择困难症。

我们不妨从设计者的角度来说说这事儿，一个游戏如何才被立项呢？首先要有创意，然后写草案，接着进行市场分析。创意是什么？创意就是把成功作品的核心部分抠下来，再融合到另一个区间里，所谓站在巨人的肩膀上。这样做的好处有两个，一是玩家可以很快熟悉这个游戏（拥有一定的玩家群体），二是投资方会因模仿对象的成功而认为新游戏的结果不会太糟。可问题是，大家都认为在中国做游戏除了武侠就是仙侠，成败都是武/仙侠，除了这条路，创新都会带来极大的风险。而投资方的耐心有限，初期的成本估算从来就没靠谱过，一款游戏如果做了两年还不能赚钱，恐怕他们就急了。怎么办？只好赶工，再赶着内测封测公测。其实两年的时间也挺长，可国内管理方式相对落后，设计方又要频繁应付投资方的各种反馈，这些都会给游戏本身带来灾难性的打击。假如再遇上一个糊涂的主策，那基本就是玩儿完了。

间也会产生一些失败的作品，如过于古怪，过于小众。但大家都欣然接受这种失败，只有能正确面对失败的开发者和投资者才会有勇气去创新。可国内的情形是什么？投资方热衷于去投资有着成功经历的开发者，尽管这样的开发者本来就稀少。对于曾经失败的设计师们，很遗憾，你们会被失败深深的烙印，再难有出头之日。这样的事情不仅发生在游戏界，仿佛国人潜意识里一贯如此。有这么个例子：巴洛特利被球迷们叫做巴神，因为穿着举止怪异而受到追捧。有天他玩烟花把房子给烧了，接着就被任命为当地的消防安全代言人——国内体育媒体报道起来通篇的不可思议，“竟然，意外，戏剧性”这样的字眼一边倒。我就纳闷了，这些人用电灯的时候怎么不想想，爱迪生曾经说过：“我失败了一千多次，至少让我知道有一千多种材料不适合做灯丝。”失败意味着成长，创新当然要付出代价呀。我们什么时候才能体验到不一样的内容？又或者是不一样的武侠呢？

真的只有武/仙侠吗？倘若如此，那么没有武/仙侠，没有奇幻文学的国家里，游戏开发者该如何是好呢？近一点的如日本，为什么他们的游戏内容可以天马行空，包罗万象。有人也许会说，他们可以依托于发达的动漫体系。其实不然，更重要的是，他们愿意创新。例如SONY就有千人的游戏创新团队，他们来自社会中的各行各业，他们有着不一样的想象，不同于市面上的任何已有的作品。当这些想法制作成游戏投放市场，人们会赞叹它们的特别。诚然，其



为什么日本游戏业的内容可以天马行空，包罗万象？

摒弃盲目跟风，拥有更大的耐心

拥有一颗执着却不浮躁的内心，客户端网游绝不会轻易被打败……

国内的游戏内容主打武侠牌。那么形式除了MMORPG还有什么？目前最火热的要数FPS了，业界甚至把2011年定义为了FPS年。据不完全统计，去年推向市场的FPS游戏自研的加上代理的居然有12款之多，而还在造势阶段的FPS游戏更是蠢蠢欲动。业内统计说中国有2000万的FPS玩家，所以都别着急，市场大着呢。事实果真如此吗？2000万只是一个基数，即便准确，试问同时上线的能有多少，更何况FPS玩家并不只玩FPS。那么理清思路，我们再瞅瞅FPS网游市场，除了少量作品能滚雪球似地笼络大批的玩家，拥有上百万的同时在线人数，其他作品还能分得多大一块蛋糕呢？情况不容乐观。若产品有足够的创新以及耳目一新的画面表现，也许可以争夺少量现有的FPS用户，而大多数厂商更寄希望于讨好剩余少量的FPS玩家或是挖



战火已经从FPS烧到了现今大热的MOBA

掘新玩家，可往往缺乏本钱，似乎等待他们的只有慢慢的死亡。我们不得不感慨，这样一窝蜂的生，一窝蜂的灭，并不理智而又有些悲凉，甚至是悲壮了。

这不，战火已经从FPS烧到了现今大热的MOBA（多人联机在线竞技游戏）游戏。这些年DotA引发了一阵热潮，国内外的厂商纷纷开始模仿，试图转移一部分MOBA玩家到自己的营下。尤其是国内厂商，大概是受了类似DotA的“真三国无双”影响，制作的MOBA游戏都一水儿的三国。笔者不禁担忧起来，这次的跟风又能有几家欢喜呢？根正苗红的DotA原创者和暴雪的团队摩拳擦掌已久，他们尚不敢大意，又有谁敢打包票能分一杯羹。毕竟，DotA自身还有很强的生命力，虽然受限于“魔兽3”，可已经得到了玩家的广泛认可。人家在这儿玩得好好的，凭什么要转移阵地呢？有些厂商可能会拿画面说事儿，可问题是，第一DotA的魅力不在于画面而在战术与战略，第二某些新生的作品视觉效果也没见提高啊。他们固然可以通过冠名DotA赛事甚至赞助DotA群体获得一定得关注度，可玩家也很聪明，常常选择性地接受并拥有，也常常选择性地抛弃甚至无视。那些推广的钱不但打了水漂，更助涨了DotA的人气。至于那些本来就陌生的游戏名字，还是让它们就留在风中吧。当然我们也别那么悲观，“魔兽3”上的DotA玩家终将投身新的MOBA游戏，厂商们会采用什么策略来吸引他们，并以什么策略来盈利，我们将看到一场惨烈的恶战，让时间去诠释一切吧。总有人会胜利的，不是吗？

我们对客户端网游始终保持着乐观，尽管有些商家不断炒作Onweb vs Online，大喊“轻游戏、轻用户”的理念，但客户端网游天生有着不可比拟的优势，最佳的画面表现，生动的音乐音效，灵活的操作方式，巨大的内容载体，以及迅捷的网络体验。如果开发者能抓住这些优势出击，拥有一颗执着却不浮躁的内心，客户端网游绝不会轻易被打败。有人可能会说网页游戏分化了玩家的游戏时间，但更加积极的一面是，网页游戏让更多原本不玩游戏的人开始玩游戏了。这些轻玩家会快速的成长，发觉Onweb不过瘾，或Onweb只是上班时的调味瓶。接下来我们是不是应该以更好的客户端产品来迎接一个愈发壮大的玩家队伍呢？

固然大型客户端网游的研发周期长，投入成本高，但我们也应看到，一款成功产品对应的玩家粘度也同样很高，寿命长，收益可观。风投们可不可以再多一些耐心？客户端网游去年已经进入了资本市场的寒冬期，如果国内的开发者和投资商们再不相互鼓励一下，国产客户端网游的未来该走向何方？大家都去做网页游戏了，难道客户端网游留给国内从业者的真的只剩汉化和运营了？

我习惯性地点开某游戏新闻网站，各种MM玩家和代言常规性的持续充斥眼球。这招在宣传时屡试不爽，可玩家玩的始终是游戏本身，精修的美女少一点，粉嫩的萝莉少一点，咱还是踏踏实实的先做好游戏吧。



在游戏产业年会上，对于网页游戏的低俗化营销，各家老总纷纷表示“要以企业自律为主，政府监管可能只是一个后置的手段”

又一次在三国乱世中纵横捭阖



《三国志12》

Sangokushi 12

■四川 浪子韩柏

制作： KOEI
发行： KOEI TECMO
类型： 战略
发售日期： 2012年3月30日
推荐度： ★★★★★

对于广大喜欢传统历史SLG游戏迷来说，今年元月最开心的莫过于KOEI TECMO正式宣布了《三国志12》将于本年度的3月30日正式发售。笔者听到这个消息，那是无比兴奋和开心，从2006年的11代，到2012年的12代，整整六年了，真的等得海枯石烂，等到世界末日（哈哈！）。那么在发售前，就由我来给大家做一个全面前瞻。

一 剧本篇



图1：剧情篇

本作的剧本篇包括：184年2月 黄巾之乱、190年1月 反董卓联盟、195年1月 群雄割据、200年5月 官渡之战、207年9月 三顾之礼、214年6月 益州平定、251年1月 英雄集结等7大基本剧本（**图1**）。比较前一代取消了225年征南蛮的剧本，显得更加紧凑。

二 内政篇

《三国志》系列的内政系统一直备受争议，很不好做到位，弱化和强化都会被不同倾向的玩家批评。本作对比前作的“箱庭”内政系统，相对又做了一定简化，例如无需要去考虑设施的排列组合和手动安排升级合并等等。具体的内政习惯的内容如下：

1.城市基本特性：

历代“三国志”的基本设定，都市规模是各异的，在都市情报画面中“最大”的数值，就代表该都市可供建设设施的最大数。比如说洛阳，作为中国的中心大都市，其设施最大数也会较多，而北部或南部边境都市的设施最大数则比较少。另外，都市本身也会有自身的特征存在，比如：“平原”（**图2**）的特性就是农业，


图2：农业平原城

在这里开发“农田”，兵粮收入会增多，所以这里可以开发成为一个以农业为主的兵粮收入型城市（注：没有特征的都市也是有的，则具体开发路线就可以由玩家进行灵活地运用了）。

2.建设设施：

首先进入城市（**图3**），可以看到本作的城市界面不再是11代那样的三国


图3：陈留城空地



战略大地图，而是类似“三国志”7、8代的独立城市界面，直观生动。在这个城市画面里，点击空地，则可以选择自己要修建的设施。包括：“市场”“农田”“兵舍”“制作所”“计略府”“秘策所”“技法所”“求人所”“巡察局”等九种。

3.配属工作：

修建了设施后，就是“配属”武将进行工作（图4）。不同的设施，需要有相对应的武将特技，才能进行更加好的工作，比如：“兵舍”就需要配属有“练兵”和“兵心”特技的武将才能事半功倍。如果不配属武将在设施中，收入和效果将大幅度降低！而在游戏界面中，专门有一个配属前和配属后的数值效果对比UI，届时各位就一目了然了。


图4：设施配属工作

另外，本作的内政设施也是能升级的，最高LV5。而且从现在发布的截图和信息来看，内政设施是自动升级的，至少不需要像前作那样需要手动去吸收合并升级，很是繁琐，应该是配属武将工作，依靠时间长短的繁荣度或者经验一类的升级。

《三国志12》的内政系统很类似《三国志4》的担当官制度，当然，4代只看相关数值高低，而本作就是不但看相关基本数值高低，还有相应的特技用来增强辅助，凸现了武将的个性，显得更加有趣。同时，本作的内政设施，只要配置了一次武将，不调整和撤出此人，就会持续工作和执行下去。简单方便，再无其他繁琐内政操作。本作简化内政了安排，但是注重搭配协调的模式，既能得到种田派玩家的认可，又为战争流玩家节省了内政安排时间，一举两得。

三 秘策篇

秘策是《三国志12》开启的一个全新的独创系统，几乎涵盖游戏各重要系统，包括战略、战斗、内政等诸多方面皆可使用。

1.内政秘策：

（图5）中我们可以看到，此时的刘备的人才不足，武将缺乏，内政也乏善可陈。正当用人之际，想要招纳人才但是平原周边地区的在野武将不多，这个时候，使用(秘策)——“求贤之策”（效果：三个月内，可登用全国范围内的在野武将）。一时间内，可招纳的范围会扩展到全国，这下好多猛将良臣都能看见了，甚至可以把远在柴桑的鲁肃都招纳到（图6）。秘策的效果会持续一阵子。像这样顺利地增加人才的话，就可以为设施配属武将，进而充实内政。


图5：匮乏的平原城


图6：全国招募在野武将


图7：献策

另外，在秘策的有效时间内，还可以使用“献策”这种特殊命令（图7）。武将们会根据各自的特技产生出用以献策的进言。

2.战争秘策：

接下来举例说明一下战斗用的秘策。（图8）中我们可以看到，刘备的大本营遭到了奇袭！而此时部队全都不在本阵。十万火急！此时，发动“归阵之策”，把部队在一瞬间都调回本阵（图9），然后以全军包围敌人的奇袭部队，一瞬间力挽狂澜，扭转败局。同时再乘机把敌人的武将捕获，使得敌人的战斗力锐减，这样，反败为胜的神奇一战就完成了！


图8：本营遭到奇袭


图9：部队急速返回本阵

3.秘策的开发：

说了上述两个“秘策”的应用，在反过来说秘策的开发吧。要使用秘策，首先就得开发秘策。开发就需要人才，比如说有“军师”特技的武将就可以开发“无策之策”。选择开发人员，经过三人数月的努力，秘策完成！秘策可以积攒三个，在恰当的时候使用的话，能让你居于压倒性的优势地位。

总结：秘策有很多，最主要的还是

对战争进行作用，但切不可以为，只要使用了秘策就能无敌天下了，使用秘策一定要掌握时机，时机不对，用了效果也不好。

四 技法篇

虽然技法是《三国志12》的一个新要素，但是仔细一看，呵呵，很明显是借鉴“信长”系列的要素，类似“革新”里面的技术研究。

1.技法分类：

技法分为：军略技法、政略技法、固有技法三类。

A：军略技法：针对枪兵、骑兵、弓兵三大兵种进行的各种攻击、防御、破坏、机动、射程等战斗型技法的开发。

B：政略技法：包括兵器制造、搬运术、医疗术、岁入改善、建筑术、义兵募集、民间支援、交涉术等技法的开发。

C：固有：这个也和《信长》的特有技术差不多，就是每个势力独特的一种特性，比如：曹操的“屯田制”

2.技法的研究：

开发技法需要建技法所，一个不行，还要多个。选择开发什么技法还要配置武将（**图10**），“骑兵攻击”对于骑兵数量多的曹操势力来说是很重要的技法，所以曹操等人一起开发，系统要求武力在70以上的武将三人，而我们可以看到，图上曹操、曹仁、张辽三人一起开发，平均武力高达90，这样能缩短开发时间。



图10：骑兵攻击技法研究

五 外交篇

相对于前作复杂繁琐的舌战平台，本作的外交回归简约化。选择你要外交的势力，派出武将进行交涉就是(**图11**)。我们可以看到，一个有外交特技“变舌”的刘备，在交涉的时候比没有特技的关羽要有更大的成功率。



图11：关羽外交

六 战斗篇

本作最大的卖点和玩点，还是在战斗方面。本作采用的是单独开辟独立战场的即时战斗模式。自军武将将根据玩家做出的指示决定行动，选择武将后在地图上旗扬，并根据直觉朝指向敌人进军这样简单的形式。本作引入了战场迷雾系统（**图12**），视野外的敌人部队是不可见的，使得战斗设定更加真实，战术性也更强！玩家依靠不断的在战场中推进和摸索，探索到敌人的营地，进行攻击和占领，在战斗地图上占领阵营的话，就会加快“指挥点数”的提升速度，在使用各武将设定的“战法”时就需要用到这个指挥点数。与之前的“特技”有所区别的是，根据战斗该武将所拥有的战法也会充满个性。而由于有枪兵/骑兵/弓兵的“兵种”和其兵种间的相克关系存在，在战斗时派谁出战，将不再单纯由武将的能力来决定，而是要根据敌方武将及兵种灵活机动地进行武将的调度。


图12：视野的设定


图13：峡谷地形

另外，虽然是战场副本地图模式，但是整个战场非常广阔，包括丰富的地形地貌，有山川河流，也有峡谷关隘（**图13**），非常真实而具有代表性。而且。玩家可以根据地形地貌，选择自己安营扎寨的地方，据险而守，力克强敌，也可以利用地形围追敌人，俘获逃跑武将。另外，本作还有城池等相关设施，有攻城战的概念。

战斗系统将是本作的灵魂，具体的表现，我们现在不得而知，但从光荣发布的图片上来看，的确让人感到是精心制作的，要素丰富，

结束语

《三国志12》是在KT几乎停止PC平台单机游戏开发计划后，突然再次启动的开发项目，其一得利于“三国志”“信长之父”襟川阳一先生再次掌舵，其二就得利于移动互联网平台的崛起。KT想以“三国志”新作为契机，在平板触摸平台上拓展新的销售模式，我们也才有幸在今年内能再次玩到三国志新作。我们也期待诸如“太阁”“英杰传”等光荣经典游戏系列能够以此而解冻……

让我们共同期待3月30日的发售吧！


马超 庞统 司马懿 孙权 徐庶 袁绍

大叔shank暴力回归！

闪客2
Shank2

■晶合实验室 Joker



Shank大叔又回来了！经历了Shank第一代后，众多玩家对这款评价极高的横版动作游戏充满了期待。这款被誉为“横版鬼泣”的游戏，其出色的打斗爽快感从一代起就让玩家津津乐道，并且支持双人游戏。新作中游戏将增加一个生存模式，可以在线与好友通过分割画面的方式合作杀敌。

游戏中玩家依旧能控制那个猛男Shank冲锋陷阵，游戏除了剧情有延续以及一些新增武器之外，流畅的打击感仍是最大的特色。从战斗来看游戏的手感充分沿袭了一代的脚步，各种手法的连击保证了游戏的打击快感，敌方单位加入了载具但同时也可以将其破坏。

Shank2增加的众多隐藏要素，更提升了游戏的可玩性。而通过横版过关这种“复古”的游戏方式，带给了我们最初的游戏快乐。

EA公布了《闪客2》的发售日期，游戏在2月7日登陆Xbox360、PS3及PC平台，售价分别为800MSP和9.99美元。P

制作：Klei Entertainment
发行：EA
类型：横版动作
发售日期：2012年2月8日
推荐度：★★★☆

经典战略游戏的变装重生！

幽浮
XCOM

■晶合实验室 Joker



由2K Marin工作室接手Microprose开发的科幻惊悚游戏XCOM在3月将会和大家见面，由2K Marin开发的着一代游戏已经不再是原先的战略游戏，而成为了一款第一人称视角射击游戏，但是这并不代表者XCOM放弃了原作的特点，游戏融合了很多前作的要素，给玩家另外一种战略体验。

本作的故事发生在假想的1950年代的美国，玩家扮演的角色是特工威廉·卡特，他是XCOM的首脑。XCOM这是一个秘密的政府部门，专门从事与外星人战斗的任务，研究每一个发现外星人的事件，拯救被抓走的平民，收集关于外星人的线索，用于研究目的。通过研究，可以获得更强的实验武器。

游戏中需要玩家动脑思考怎样才能最大限度地利用地形、手中现有武器，以及最为合理的方式来消灭外星侵略者，而作为队长，手下的队员当然也不会是等闲之辈。这一代游戏的小队队员不再是无名无姓随时可以冲出去堵枪眼的炮灰，每人都有其各自的技能和特点，合理地配合队员的能力来完成任务。

而玩家每次的决定都会影响之后的剧情，甚至在做出某些决定后游戏后期的一些任务将永远消失。

经典的战略游戏变身FPS重生，能否达到玩家期望？经典的XCOM系列能否重现经典？我们拭目以待。P

制作：2K Marin
发行：2K Games
类型：射击
发售日期：2012年3月6日
推荐度：★★★★

向"简单粗暴"看齐

山脊赛车——无限
Ridge Racer: Unbounded

■江苏 老黑



《山脊赛车——无限》（以下简称RRU）将把爽快型RAC游戏的表现方式与RR的核心要素——漂移结合在一起，暴力版的永濑丽子，将要为全体车手送上一次黑暗、激烈、劲爆的速度之旅。

虽然RR系列一直都有铁杆粉丝们的支持，但是由于图像引擎技术落后，游戏方式保守，近年来对竞速游戏市场的影响力一直在下降，此番将游戏外包给英国制作组，相信也是BANDAI NAMCO 寻求突破的一种尝试。RRU无论是外观还是侧重点都与之前作品有较大的诧异。漂移（Drift）不再是赢得比赛的关键，其唯一的功能，就是快速填充每辆赛车的"能量槽"（Power Bar）。该槽只有在其填满之后才能发挥作用，使用后极大提高速度和撞击能力！RRU采用了《细胞分裂——断罪》的HUD系统，具体的说，就是将简短的文字说明投影到那些可以发动互动效果的物体身上，让你不至于在胡撞一通之后将自己弄得晕头转向。P

制作：Bearbug
发行：BANDAI NAMCO
类型：竞速
发售日期：2012年3月6号
推荐度：★★★

千军万马又何惧哉？看我一骑当千！

真三国无双6——猛将传
Dynasty Warriors 7: Xtreme Legends

■晶合实验室 Joker



"真3"系列游戏之所以屹立游戏江湖多年，能牢牢把握住玩家脉搏的无疑就是其血脉贲张的战斗快感和三国背景下各位传奇武将的纵横驰骋，一骑当千。

3月份，《真三国无双6——猛将传》将会登陆PC平台，苦于没有主机的PC玩家终于可以感受到这系列游戏最新作的魅力。

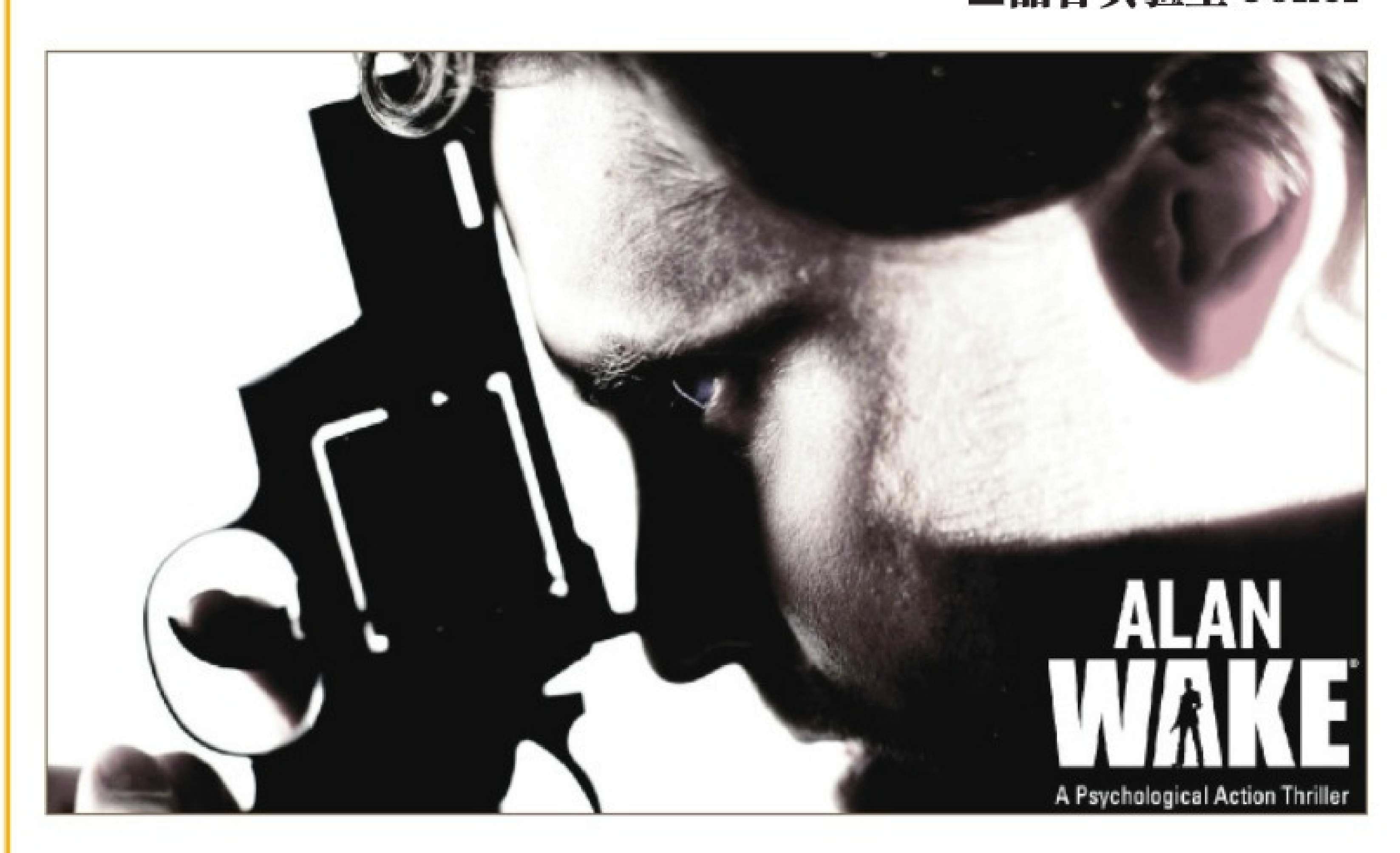
《真三国无双6》首次将剧情进行至三国末期，蜀、魏、吴三国鼎立的时代已经不复存在，取代他们的则是真正统一的势力——晋。虽然故事设定和我们印象中的历史有些出入，但众多三国末期活跃的将领们的故事还是非常值得一看。不仅游戏背景向后推移，游戏系统也发生了不小的变化。动作系统回归了5代及之前优秀的蓄力系统。同时人物现在可配备两套武器，都可以更改。收集武器本就是"真3"系列一大特色，而本作约360种不同的武器更是增加了收集的乐趣。部分武器还会有性别限定（比如大乔的折扇仅限女性使用）。多样攻击系统让玩家可随时切换主、副武器，甚至可以在连击过程中无缝切换而不打断连击（按R1可切换武器）。某些人物对于某些武器有专精技能。当装备那种武器时，可以施放EX攻击。P

制作：KOEI
发行：KOEI
类型：动作
发售日期：2012年3月9日
推荐度：★★★★

能否战胜黑暗，就在于你能否写出光明！

心灵杀手
Alan Wake

■晶合实验室 Joker



众位悬疑推理爱好者的福利来了，Remedy宣布在2月发布大作《心灵杀手》（Alan Wake）的PC版，其中还包括两款DLC 《The Signal》和《The Writer》。

这款游戏身上有着极其浓厚的“马克思·佩恩”系列风格，虽然并未以“马克思·佩恩”系列扑朔迷离的剧情为架构，但是游戏创造另一种全新的游戏形态，称之为“心理动作惊悚”游戏。游戏中最大的亮点就是艾伦的能力，简单来说就是只要你能合理并且有逻辑的想到一件事，这件事就可以具体化，而这个能力，却来自幕后黑手——“黑暗”。“黑暗”想利用艾伦的逻辑推理能力，引导艾伦写作来逐渐完善自己的力量，而艾伦在发现黑暗的阴谋后，开始利用自己的笔来与黑暗对抗。P

制作： Remedy Entertainment
发行： Remedy Entertainment
类型： 动作冒险
发售日期： 2012年2月
推荐度： ★★★★☆

星际指挥官，拯救地球就靠你了！

质量效应3
Mass Effect 3

■晶合实验室 Joker



玩家翘首以待的《质量效应3》在3月终于要与玩家见面了，这一次，我们依旧会扮演指挥官Shepard，根据自己的选择，来成为一个叛逆或楷模式的星际英雄。

游戏这次的背景已经从星际回归到了指挥官的家乡——地球，在《质量效应2》“The Arrival”战役结束后不久，我们所敬爱的指挥官Shepard，因为营救科学家而意外毁灭了一个星系，Shepard将受到审判。幸运的是，在他变成替罪羊之前，收割者开始了他们的入侵。而我们的宇宙英雄Shepard，就为了在地球被毁灭之前消灭收割者，驾驶者全新的诺曼底-sr2开始了新的星际旅程。

你所做的每一个抉择都会对日后游戏的发展起到至关重要的影响。超过1000种变数会影响最后的游戏结局，多结局的路线也增加了玩家重复游戏的乐趣。

技能书会更丰富，玩家也有更大的自由选择空间，能力将有多次进化而不是一次。武器方面会向FPS靠拢，允许你改变武器外挂，比如弹夹、瞄准镜、枪托等等，玩家可以自己添加瞄具、枪管等改装自己的武器。

驾驶着诺曼底-sr2,成为你心目中的那个Shepard。P

制作： BioWare
发行： BioWare
类型： 角色扮演
发售日期： 2012年3月6日
推荐度： ★★★★☆

探路者还是领军人？

走近17Vee

晶合实验室 Joker



在营销学上有一个很著名的案例，讲的是某鞋厂派了两名推销员，一同飞往一个海岛开辟市场。下了飞机后，这两人了解到当地的岛民从来没有穿鞋的习惯。推销员甲的做法是向厂里发出电报说：“这里不会有市场，因为当地居民的需求量为零。”推销员乙也立即向厂里发了电报，但他的说法却是：“市场前景广阔，他们的需求量将从零开始。”关于这个案例，有很多种分析方法，是营销学者热衷于探讨的问题，并没有一个标准统一的正确答案。有一些营销学专家的观点是，教育岛民穿鞋不是企业家最好的选择，但从通常意义上来讲，人们更赞赏“从零开拓”的推销员，因为他们扮演着开路先锋的角色。

在目前的中国游戏市场上，也有着这样一个开路先锋，那就是正在开拓体感游戏市场的17Vee。说到体感游戏市场，对游戏业界有所了解的人们都会想起任天堂，在游戏主机市场三大公司上一代的激烈搏杀中，任天堂的NGC不幸销量垫底。这时任天堂果断选择了蓝海战略，以体感游戏为突破口，早早就取得了次世代新三大主机的领先地位，而微软和索尼也只能后知后觉地推出自己的体感设备，跟着任天堂去抢夺新的市场。从这个角度来看，17Vee的战略与任天堂颇有些相似，目前国内的网络游戏市场几乎已经被几家巨头所瓜分，后来者只能选择网页游戏和移动平台游戏等方向作为突破口，而17Vee选择的体感游戏在国内是一个更加冷僻的领域，想玩体感游戏的玩家，只能通过水货途径去购买游戏主机和Wii的国内山寨产品，相对于国内庞大的未开发的市场来说，这些水货和山寨产品几乎可以忽略不计。就像登上了那个无人穿鞋的小岛一样，17Vee有机会创造任天堂那样的奇迹，并让现在的网游巨头们调转头来跟随自己的脚步吗？

体感游戏的概念就是用肢体变化去操作游戏

一条独木桥，偏偏前有狼，后有虎

纵观国内体感游戏市场，国内除17Vee外我们几乎找不到一家以纯体感游戏开发为主要业务的公司。这种情况下，17Vee面临着不小的困难，前面有类似Wii等成熟的体感游戏主机与平台当道而立，后有体感游戏在国内的一片空白，毫无基础，众多玩家对体感游戏仅限于听说甚至是完全不了解，在这样一个条件下他们能否生存并发展？

面临如此不明朗的市场，为何17Vee能义无反顾地投入其中？究其最根本的原因，就是背后有着德信互动科技有限公司，一家由NASDEQ



17vee独立开发的大型体感网游《七剑群侠传之降魔录》

上市公司德信无线通讯科技有限公司（CNTF）投资的全资子公司的全力支持。体感游戏近些年在海外的火热有目共睹，而国内这块尚未开发的市场无疑是一块谁都没有动过的蛋糕，此时选择在这方面进行风险投资，选择去开发这块尚未有人涉足的利益市场，如果成功，就能成为真正的行业领军人物，占有绝大部分市场份额，这种情况下，17Vee应运而生。

一切看起来很美，但做起来，所要经历的困难，却并非如想象般容易解决，17Vee如何站稳脚跟？其相对薄弱的产品研发能力，和国内市场几乎为零的核心消费群都在制约着发展，在这些环境的掣肘下，17Vee必须有一个更长远的战略眼光……

“三网合一”的游戏平台

17Vee投身于体感市场，是做好准备来打这场抢滩登陆战的。他们提出了“三网合一”的概念，简单来说，就是整合手机、电脑、电视等一系列可以开发的体感游戏设备，来进行产品的推广。其中笔者看来最大的一个亮点，就是通过平台软件让手中的智能手机成为体感控制手柄，这个颇具新意的举动，就让入门的要求一下降低了一大块。智能手机已经是很多人的生活必备品，无论是安卓系统还是苹果机，都能轻松畅玩。这让年轻玩家们工作之余，能够凭借自己的手机来动动筋骨，玩玩游戏，看起来似乎是很有乐趣。

同时17Vee推出了一款自主研发体感手机，这也是17Vee开发市场的一种战略，但是在当下社会环境下，年轻人多追求品牌效应，是否愿意为了单纯地玩体感游戏而购买一款手机，参照早些年诺基亚NGAGE的昙花一现，笔者对其前景持保留态度。相比之下与数字电视机顶盒的合作则显得靠谱许多，受众更广，也更能实现全家参与的游戏理念。在这样深一脚浅一脚的前进中，17Vee摸索着自己的前进道路。

而开发市场，尤其是在游戏领域，最需要的还是其产品的研发能力，这一方面，我们不得不说的是，17Vee实力并不是很突出，虽然也有自主研发的“体感网游”《七剑群侠传之降魔录》《梦传说》等，还有一些休闲类的游戏，但是更多的还是将一些已经发行的游戏进行二次开发后发行“体感版”。Wii成功的一大方面也是由于在主机平台上层出不穷的好游戏，17Vee想要真正在这块市场上杀出重围，拥有一款或几款真正有影响力的游戏，才是帮助突围的利器。但同时，平衡研发投入和宣传经费，也成为了摆在17Vee面前的一道难题

率先踏足，就必须在困境中开发市场

中国体感游戏的开发尚处于起步阶段，17Vee率先踏足这个领域，回避了参与其他成熟市场的激烈竞争，但是如何开发冷僻的体感游戏市场，如何吸引玩家注意，都属于一个摸着石头过河的阶段。引起玩家兴趣，让玩家了解并喜欢上体感游戏，这说起来简单，做起来却困难重重，但是17Vee在中国体感游戏市场中迈出的这一步，是值得肯定的。

通过我们对17Vee的采访，我们看了他们对自己未来的信心。作为行业的探路者，17Vee最终能否冲破种种阻挠，达到自己预期的高度？中国体感游戏市场是否能应时而起，在中国游戏市场最终能否赢得一席之地？这一切，只有在经过时间的检验后，才能看到结果了。



17vee体感游戏平台


如何让玩家了解体感游戏是17vee现在面临的最大挑战

（**大：**大众软件 **董：**17Vee体感游戏有限公司CEO董德福）

大：体感游戏在中国尚未引起足够的重视，17Vee是怎么决定在中国率先涉足这个领域的？

董：体感游戏在中国虽未普及，但在国外已经成为了主流。从游戏发展来看，体感游戏是游戏发展的趋势。它在操作上更加直观，也能为玩家带来更真实地游戏体验。从操作方式上来看，它相对于传统游戏更加健康，全家人可以一同参与互动，更具娱乐性。我们完全可以预见，体感游戏必定会拥有一个十分广阔的市场前景。

大：之前提到的17Vee体感游戏平台，它的定位是怎样的？除了为玩家提供游戏以外，还有什么有特色的内容？

董：17Vee体感游戏平台是中国最大的虚拟实境游戏及应用云服务平台，向用户提供包括体感游戏、语音游戏、仿真人游戏、体感应用、语音应用以及体感竞技等多种虚拟实境产品和服务。是一个全方位的体感平台。它不仅有17Vee的内容，也囊括了很多其他厂商的设备介绍和体感资讯。用户可以在这个平台上了解关于体感游戏的最新最全的资讯，也可以在这里看到全面的体感设备介绍，还可以选择你喜欢的方式进行游戏体验。17Vee体感游戏平台还将线上线下相结合，举办一系列大型的体感赛事，让玩家可以面对面进行交流。

大：现在联赛的情况如何？体感与竞技游戏能够很好地结合起来吗？

董：去年，我们就已经举办过两次较大型的比赛，也都已经收到了很好的效果。2012年，我们将会开启一场全国联赛。目前在网上已经可以报名了。从之前比赛的情况来看，我对今年的全国联赛充满信心。

体感游戏本身就能为玩家带来更真实的游戏体验。体感赛事多是一些竞技类的游戏比赛。比如网球、赛车等，能在游戏与运动竞技之间找到很好的平衡点，无论是游戏爱好者还是运动达人，都能找到全新的乐趣。

大：中国玩家对体感游戏了解并不多，怎么推广你的体感游戏平台？

董：随着游戏的发展，会有越来越多的玩家对游戏提出新的要求，无论从画面还是体验方式与游戏感受。目前我们的工作是需要让中国的玩家了解体感游戏，我们有国内最大的也是第一家体感游戏平台www.17Vee.com，致力为玩家带来新鲜和第一手的体感游戏资讯，建立体感游戏产业，同时我们也有自主生产的体感游戏设备，这些设备在便捷性和性价比上都更加适合中国玩家。我们还不断推出了各个方面的体感应用，让玩家无需购买体感设备也能轻松便捷地享受体感游戏。我们还有线下的全国赛事，既能为玩家带来面对面交流的机会，又能在全国推广体感游戏。

17Vee为玩家提供最便捷地体验体感游戏的方式，也让玩家能够享受体感服务，让体感游戏走进大众，是完全可以是实现的。

大：体感平台的前景并不明朗，市场上似乎只有17Vee一家在做，对市场的开发有什么规划么？

董：体感游戏在中国虽未普及，但在国外已经成为了主流。从游戏发展的历史来看，体感游戏是必然是未来游戏发展的趋势。17Vee作为行业先行者，必定会将体感游戏的潮流带给中国的千万玩家，使游戏更加健康。

在市场方面，国外的游戏机产品目前还面临政府的准入限制，17Vee的体感游戏平台则受到了政府的积极鼓励和支持。我们不仅在国内市场上具备优势，在海外市场上，也会积极进行开拓。尤其是对价格相对敏感的发展中国家，17Vee平台在价格方面具有很强的竞争优势，而且公司本身在海外市场多年积累的经验和渠道优势将成为17Vee进军海外的有力保障。

大：中国玩家由于自身的条件，可能并没有那么大的空间来玩这些体感游戏，关于这一点怎么看？打算怎么解决？

董：很多人先入为主的概念，总是认为体感游戏需要很大的空间来游戏，其实不然，体感游戏带给我们的是身临其境的感受，并不需要单独腾出一整间房子来与之匹配，呵呵。其实，就我们现在的生活条件，家里的客厅已经完全够用了。P


员工举行体感游戏比赛


17vee体感游戏有限公司CEO董德福

战锤40000 星际战士



■贵州 yago
浙江 SuvietRat

《星际战士》是战锤40000系列中少见的动作游戏，此前的战锤作品要么是千军万马的即时战略，要么是战术小队模式，而本作算是开辟了战锤家族的一个新分支。《星际战士》以兽人军团突袭格拉亚行星事件为背景，星际战士极限战团的泰图斯上尉奉命紧急增援危急中的帝国铸造基地，勇士们历经血战完成保护泰坦机甲的使命，但在审判官卓冈的诱骗下，泰图斯等人开启了通向混沌空间之门，以恶魔巫主纳墨罗斯为首的混沌群魔涌入格拉亚行星并杀害了极限战团军士长西多诺司，义愤填膺的泰图斯启动泰坦机甲摧毁了混沌空间之门，又凭借自身不惧黑暗魔力的神奇天赋手刃纳墨罗斯。本作以极具视觉震撼力的重金属风格战斗为亮点，泰图斯上尉可以用能量武器远程攻击敌人，也能挥动链锯战斧大锤在近战中尽情砍杀，各种连击技和秒杀绝招充斥着夸张的瞬时慢镜头特效，漫天泼洒的血肉残肢、电闪雷鸣的爆炸光芒、铿锵有力的背景音乐携手将暴力美学的体验升华到最高境界，这是一款战锤粉必玩的作品，也必然是无双流玩家们的新宠。

精品 总评 8.0 大众软件游戏分级 POPSOFT 推荐级

制作	Relic
发行	THQ
类型	动作射击
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.2
上手精通 Difficulty	8.0
画　面 Graphics	8.3
音　效 Sound	8.0
创　意 Creativity	7.5
剧　情 Story	8.0

SPACE MARINE 点评：淋漓畅快的激情之旅

星际战士是战锤世界的灵魂所在——硕壮的体型、夸张的板甲，还有手中那些看似粗糙简陋却致命的武器，为他们赢得了无数关注的目光，他们是宇宙时代的太空骑士，也是正义和纪律的象征。本作选择星际战士为主角算是押对了宝，首先广大“锤粉”们根本无法抵御这种要命的诱惑，其次精良的游戏品质也为普通游戏玩家提供了一次淋漓畅快的激情之旅。泰图斯上尉的冒险是一场典型的战锤风格战斗，战锤风格意味着以未来世界巨型建筑物为背景的热血厮杀，也意味着人数众多的大场面群殴，更意味着口味偏重的血腥视效。玩家们从来没有像这样贴近过战锤世界的英雄们，以往高空俯瞰视角下观察的激战多少显得遥远和陌生，现在却能近距离目睹甚至参与星际战士与兽人恶魔的肉搏。冷兵器与血肉的亲密接触很容易点燃人性中战斗的激情，各种连击技和擒杀绝招的震撼场面会迅速吞没每一位玩家并让他们欲罢不能，嘶嘶作响的链锯剑搅碎兽人内脏，银芒闪烁的动能斧掀起阵阵血雨，声势夺人的雷霆锤足以横扫千军万马，还有那落地时山崩地裂飞沙走石的喷气背囊！

除了视觉上的魅力，近战擒杀技能回血的特殊功效也使它们具有更多实用意义，痛击打晕再施展绝招，华丽的擒杀特写过后主角血槽缓缓补满，泰图斯上尉又可以继续扑向下一群敌人。这样包赚不赔的战斗又能耍酷又能回血，敌人来得越多越爽，

只要及时躲开自爆犬和手雷，杀到天荒地老也不怕。相形之下各种远程武器的表现就逊色多了，有弹药量限制不说，瞄准模式下的狙击枪也无法保证完美命中精度，子弹打在敌人身上血花乱溅得夸张，但感觉远远没有近战兵器过瘾，如果不是后期敌人远程火力太强，远程武器还真没有存在的必要。游戏虽然没有小地图，但冒险路径和剧情一样全是线性发展，偶尔有岔路也会出现明显的齿轮图标提示，泰图斯上尉绝对没有迷路的可能。


本作以星际战士极限战团的勇士为主角

英雄末路的凄凉结局为这个故事画上了一个出人意料的句号，对熟悉战锤世界的玩家们而言，泰图斯上尉的遭遇完全符合逻辑，无处不在无人不疑的审判庭构陷的忠臣比恶魔更多，这帮残酷冷血的迫害狂只能反衬出主人公的英雄本色。正如国人对岳飞的扼腕叹息，这个悲剧结尾才是这款热血大作最后的画龙点睛之笔。当然，最后我们还应该向这部作品里最伟大的配角，那些专以奉献血肉和生命为己任的兽人龙套们致敬！

SPACE MARINE 游戏必知

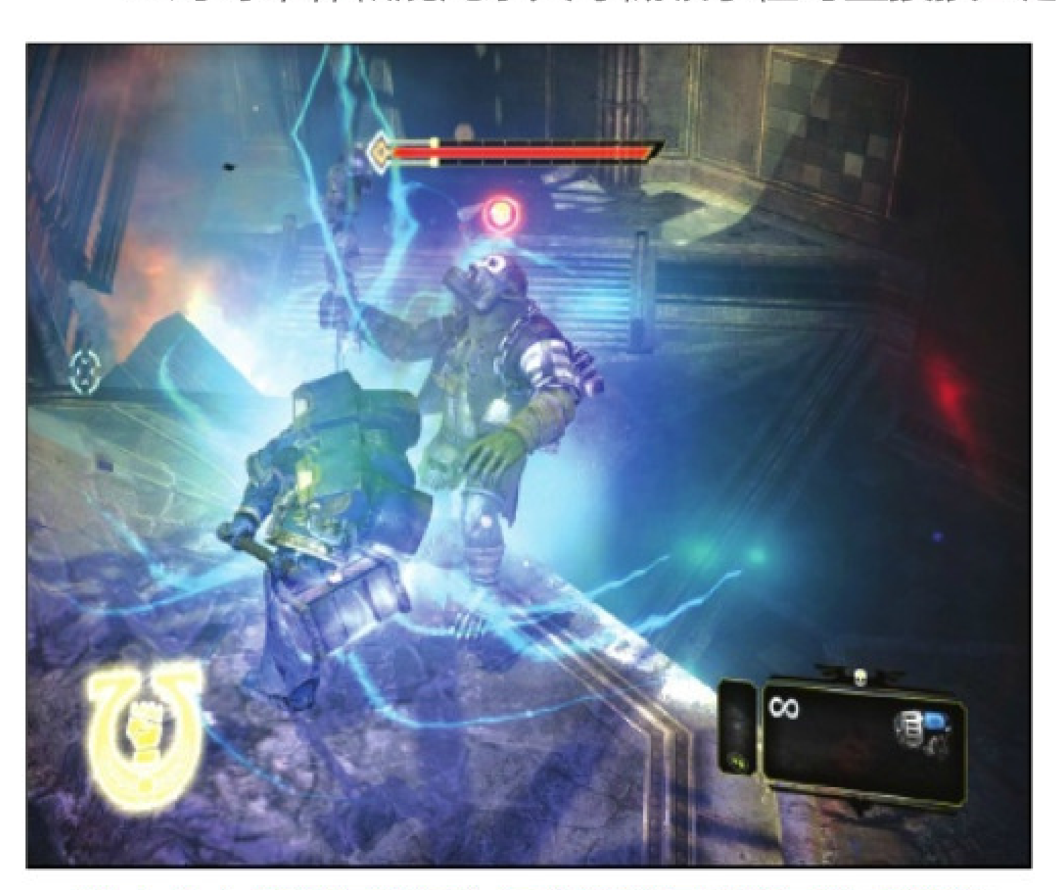
1.在没有装备喷气背囊的情况下，按空格键翻滚是混战中迅速脱离围殴的保命首选技能，否则后期仅小怪投掷的手雷就能把主角淹没。

2.装备喷气背囊后按空格键起飞，升空同时地面出现滑动鼠标可控制的黄色准星，按下鼠标右键即可砸向准星所在位置。

3.F键是打晕键，打晕敌人后如果对方头上出现红珠标志，迅速靠近按E键可施展绝招擒杀，达成擒杀不但有震撼视觉效果还能恢复主角生命值。

4.无论切换哪种近战武器，一套完整的连击技通常以单击、双击或三击鼠标右键开篇，最后按F键收尾。

5.对哥布林和混沌杂兵等低级小怪可直接按E键擒杀回血，不需要连续痛击或打晕。


敌人头上出现红珠标志后立即按E键施展秒杀绝招

6.四种近战武器里战刃基本可以不考虑，链锯剑撕扯效果血腥惊悚，动能斧速度快威力适中，雷霆锤杀伤力最大覆盖面广，但起手速度较慢。

7.T键激活狂暴模式后主角攻击力大增，对付混沌星际战士等高阶敌兵时三招两式即可毙敌，在狂暴模式下按左Ctrl键可开启子弹时间模式。

8.得到钢铁之环后血槽外廓增加一条闪光护甲槽，受敌攻击时护甲槽降低到零才会减血槽，战斗结束后护甲槽会缓慢自行恢复。

9.座式重武器弹药无限，但连续射击产生的高温会导致武器罢工，长按鼠标右键主角可将重武器卸下扛走，但此时会有弹药量限制，而且无法挥舞近战武器。

10.冒险沿途各隐秘点的红色骷髅徽标内有各类人士的通讯音频纪录，收集它们不但可以获得成就，还能获悉与剧情相关的重要线索。

11.N卡用户如出现画面背景反复闪烁，在Nvidia控制面板的“管理3D设置”项内将最大渲染帧数降低到0即可解决这个烦恼。

SPACE MARINE 剧情流程攻略

遥远黑暗的未来，唯有无尽的战争。

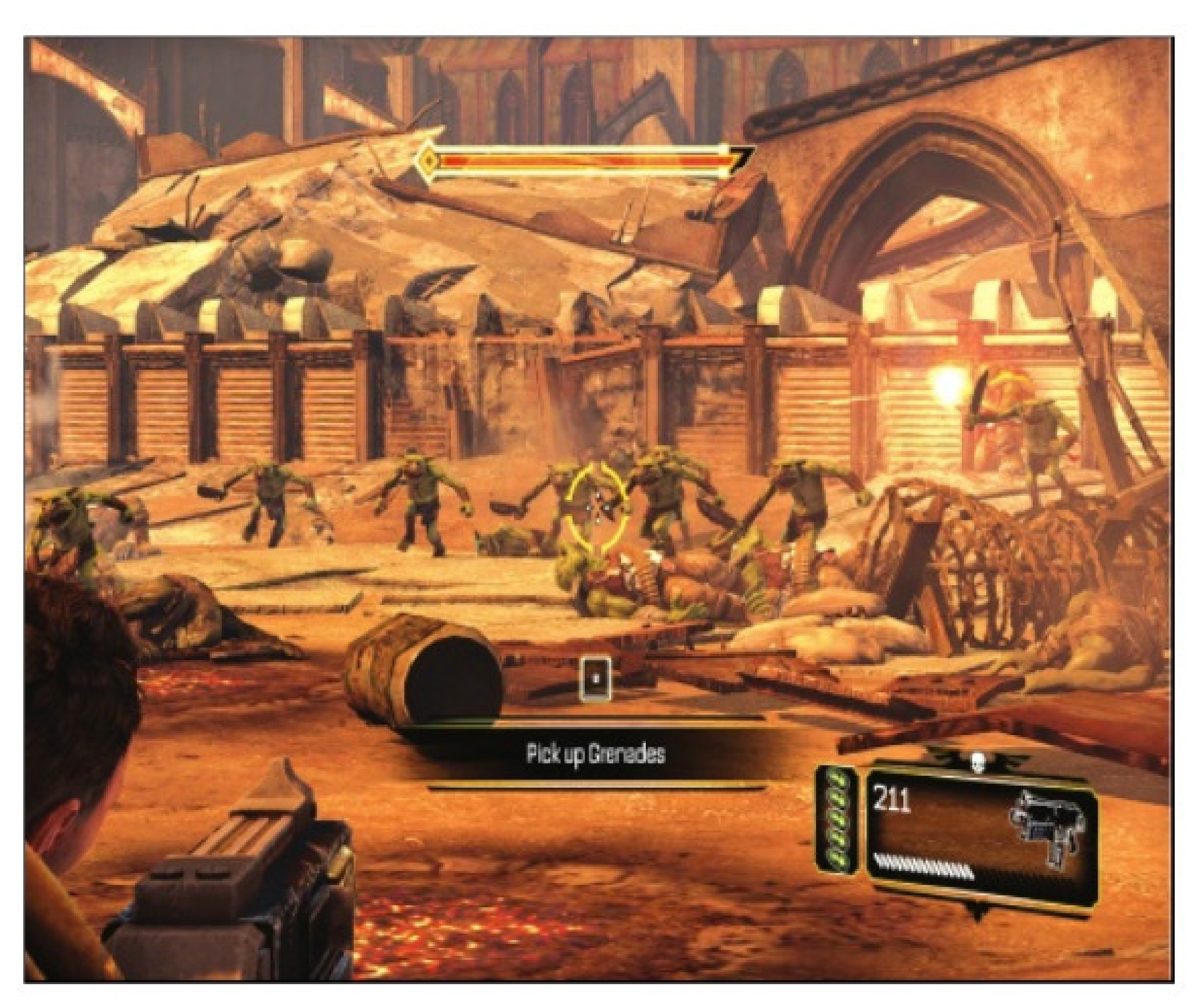
第一章 行星降落（Planefall）

这一天，帝国生产重武器的铸造基地格拉亚行星遭到欧克兽人偷袭，那里正在进行的泰坦机甲研究项目岌岌可危，但由于调派审判庭舰队增援尚需一段时间，指挥中心计算机只能先让最近的星际战士极限战团（Ultramarines）前去救急。

话说极限战团飞船抵达格拉亚行星后发现此地激战正酣，兽人部队夺取行星防御大炮后狂轰近地轨道上的帝国战舰，极限战团的飞船也被击中引擎失去控制，领队的泰图斯（Titus）上尉决定利用单兵背囊飞行器迫降，他与副队长军士长西多诺司（Sidonus）约定分头行动。泰图斯直穿云霄降落于兽人旗舰甲板，面对围过来的绿皮兽人兵，泰哥一手持西瓜刀风格的战刃，一手持


泰图斯降落在兽人旗舰上

弹药无限的爆矢手枪，双手左右开弓配合空格键翻滚闪避瞬间揍得群敌血肉横飞。兽人战争首领惧髅（Grimskull）见到泰图斯转身跑路，两侧大批兽人杂兵蜂拥而上，泰哥美美剁了一顿兽肉酱后径直冲到旗舰主炮前，仅凭双臂神力便将这炮塔生生拧转向舰桥，让它们尝尝自己的炮弹吧！



潮水般涌来的敌人

第二章 审判官（The Inquisitor）

兽人战舰坠毁后，泰图斯发现自己身处工业区废墟，与西多诺司联系得知附近仍有帝国卫队友军残部在抗击兽人。射爆燃料罐轰开道路，注意收集沿途的骷髅徽标，练习一下鼠标右键加F键的组合肉搏技，在大厅武器座上获得威力更大的爆矢步枪，杀入对面库房见到极限战团新兵李安卓斯（Leandros），两人结伴而行并救下几个被兽人围攻的帝国卫队士兵，从他们口中得知帝国卫队残部在一名中尉指挥下苦苦支撑。在损毁的纪念碑下找到西多诺司后从旁边武器座上拿到链锯剑，这柄近战利器相当给力，从挥动它碾碎群敌的那一刻起，泰哥就变身为“战锤无双”中的吕布！

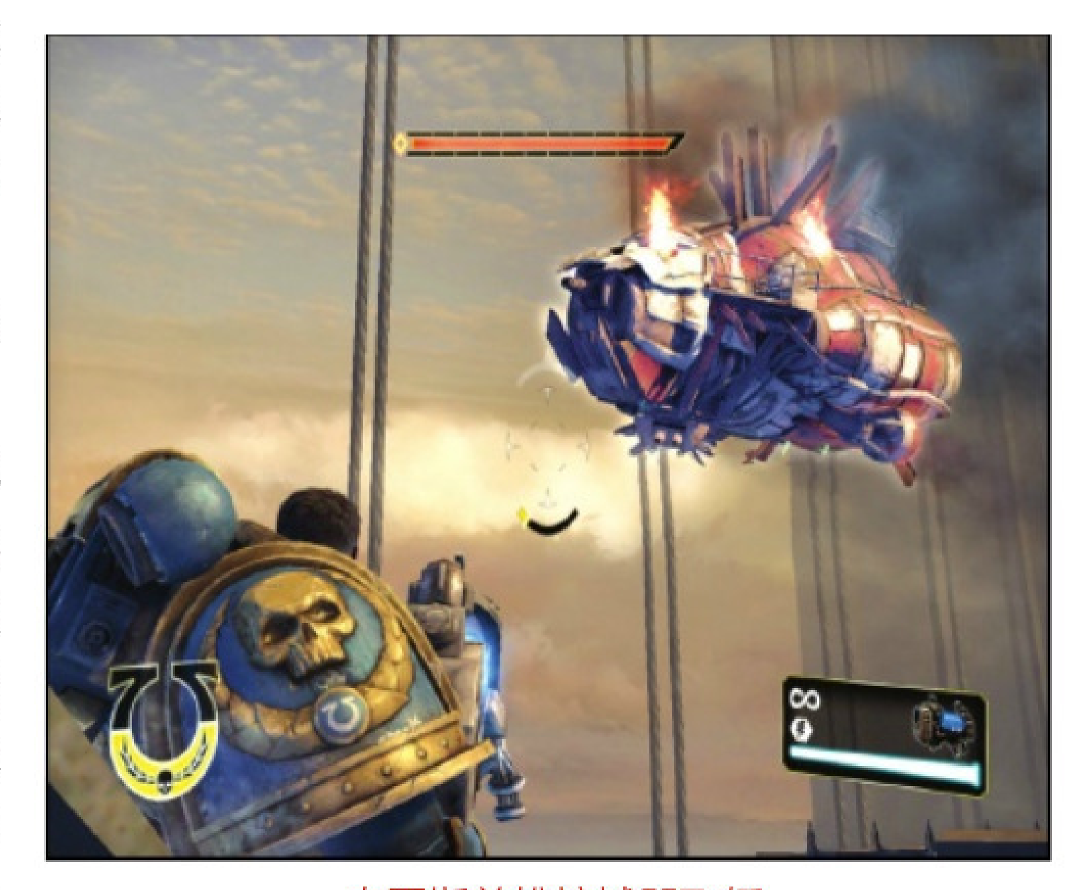
穿过曲折战壕时要当心背负炸药冲锋的自爆地狱犬，来到指挥地堡入口前的帝国卫队阵地，大批兽人和哥布林潮水般疯狂涌来，泰哥用手雷和爆矢步枪迎接这帮不速之客，无双流混战中先按F键震晕敌人再按E键擒杀可恢复泰哥生命值，最后的压轴戏是运兵飞艇上跳下的一名小Boss。

进入指挥地堡见到帝国卫队的女英雄米拉（Mira）中尉，是她集结残余士兵挡住了兽人进攻。米拉诉说当前情形很不乐观，兽人占据行星防御大炮后已摧毁多艘靠近格拉亚行星的帝国增援战舰，帝国卫队仅存的这点人马根本无法夺回行星防御大炮，如此下去整个铸造基地必然落入兽人手中。泰图斯安慰米拉不必忧虑，极限战团来就是为了解决这个问题。

泰哥三人组跟随米拉中尉向行星防御炮台进发，尝试过重机枪扫射的体验后，沿途从武器座上获得狂暴模式和寻宝者步枪，前者是按T键发动的强化技，后者是带瞄准镜的狙击类枪械。在要塞入口获得喷气背囊，这宝贝绝不仅仅是个飞天载具，按空格键升空后再点鼠标右键可在指定地点高速砸落，落点附近只要有敌人必定血肉横飞，整个一超级人形陨石炮，可惜到前面山洞就得丢弃。

三位英雄沿着兽人的输电线路穿过山洞进入要塞底层，找到一枚热融炸弹后乘升降平台到地下弹药库，泰哥施展神力将炸弹嵌入巨型炮弹中并推进供弹链。跟随齿轮图标提示原路返回，途中获得子弹时间狙击模式，先开狂暴再按左Ctrl才能激活。上楼后李安卓斯把嵌有炸弹的炮弹推入炮膛，此时兽人、哥布林和自爆地狱犬铺天盖地涌出，一场激烈混战过后，行星防御炮台轰然崩塌，格拉亚行星的增援之路终于打通，感激不尽的米拉中尉立刻开始筹建新哨所准备接应友军飞船，三位英雄还有一个更重要的任务：确保泰坦机甲研究项目不被兽人夺走。

在厂区三人发现敌人运来了撞城器飞艇，看来兽人要用这东西突破泰坦工厂的大门，不能让他们得逞！泰哥身先士卒杀开一条血路冲上高速行驶的平板列车，追赶撞城器的途中有更多高级兽人战士和小Boss出现，但泰哥凭借F键加E键的补血大法愈战愈勇，最后爬上平板车顶部扯下座式火箭炮（鼠标右键），手持这大家伙朝空中的撞城器飞艇频频开火，不甘灭亡的敌人跳下飞艇围攻终极战团的勇士们，但这种垂死挣扎于事无补，最终爆炸的撞城器宣告了兽人破门计划的失败。


泰图斯单挑撞城器飞艇

第三章 武器（The Weapon）

兽人部队仍在疯狂进攻阿贾克斯工业区，泰图斯三人在此遇到一个传信的审判庭骷髅，它带来了审判官卓冈（Drogan）的求援信息。卓冈称他在保卫一件接近完工的试验型秘密兵器，如果让兽人夺得这东西势必天下大乱，三人闻言决定立刻前去增援审判官。

兽人们企图利用起重吊臂砸开阿贾克斯武器工厂，泰哥带队杀进操控间挫败了兽人的计划，通话器里响起帝国卫队下士安条克（Antioch）的声音，他告诉泰图斯从吊臂倒塌点下方有条通道可进入武器工厂。在与安条克会合的路上可将链锯剑换成动能斧，比起暗淡无光的链锯剑，动能斧更具暴力美学之震撼视效，银光闪烁中但见肠肝肚肺漫天飞洒。安条克启动升降平台将泰图斯等人送到武器工厂入口，厂区中央矗立着一台巨型兵器，那就是传说中的泰坦机甲，保护它正是极限战团此行的最高任务。

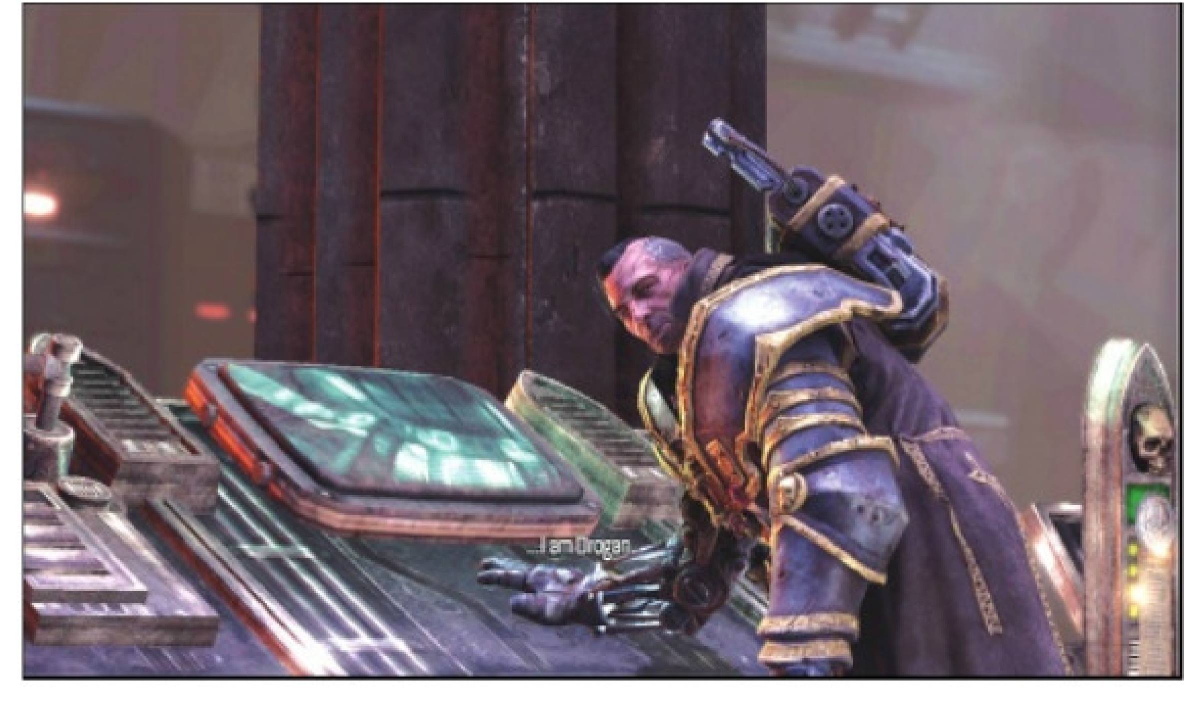
扫描显示审判官卓冈还活着，但厂区内同时也有大量入侵者信号。经过通讯室时，泰图斯让李安卓斯呼叫其他极限战团小队火速过来增援，他们最后在控制大厅里找到了受伤的审判官卓冈。卓冈告诉众人，尚未完工的泰坦机甲无法行动，但由于它体内充满能量，兽人野蛮拆卸肯定会引发殃及整座工厂的超载爆炸，当务之急是先去电机室关闭能量源。

泰图斯带着卓冈一路杀向电机室，路上遭遇盾牌兵拦截，还可获得替换爆矢手枪的等离子手枪。等离子手枪无需上弹还能蓄力攻击，但长时间持续射击会让它因为高温而罢工。乘坐升降机来到极度低温的地下电机室，卓冈输入密码打开了能量核护盾，此时兽人们出现并发动进攻，泰哥力扛盾牌兵和强兽人武士围攻的同时还要闪避高台上Boss发射的集束榴弹，激战中按下操纵台上的绿钮，尽快冲到中间拿取能量核即可结束战斗。


泰哥发动无双技后横扫四方

电机室地板突然崩塌，泰图斯落入下水道区与众人失散。拾起身边的能量核后进入巨大的管道迷宫，沿途妖魔鬼怪不足为惧，唯有自爆地狱犬需要格外提防。获得替换寻宝者步枪的热融枪，乘升降机到上层又获强化狂暴模式，与西多诺司和李安卓斯会合后历经血战返回地面。此时天空中落下无数兽人空降舱，泰图斯决定找到卓冈后带着能量核尽快撤离。

将热融枪换成莱斯炮后，穿过居住区最终找到审判官，卓冈惊奇于泰图斯徒手接触能量核居然还活着，因为这枚能量核来自混沌空间，正常人如果触摸任何来自混沌扭曲空间的物品纵然不死也会变成混沌魔徒。卓冈一直在利用混沌空间的强大能量研制一种足以毁灭行星的武器——灵疫（Psychic Scourge），他原本打算用灵疫屠灭祸害宇宙的欧克兽人，但这件超级武器从未实战测试过，鉴于目前格拉亚行星的局势，审判官不介意提前试验一下自己的发明。灵疫实验室在很远的地方，英雄们打算到帝国卫队哨所去借一架瓦尔基里飞机赶路。途中帮助帝国卫队打退兽人进攻后，卓冈的伤势恶化，泰图斯命令西多诺司和李安卓斯先行赶往哨站，自己则携带能量核引开兽人部队。没走两步，泰图斯又获得喷气背囊并换上雷霆之锤，这柄大锤出招全是横扫千军的群体攻击技，配合上喷气背囊的人形陨石炮，一路横冲直撞无人能挡，有个会瞬移传送的兽人法师Boss也被泰哥三下五除二做成肉酱。冲出废墟大楼，帝国卫队的哨所出现在眼前。

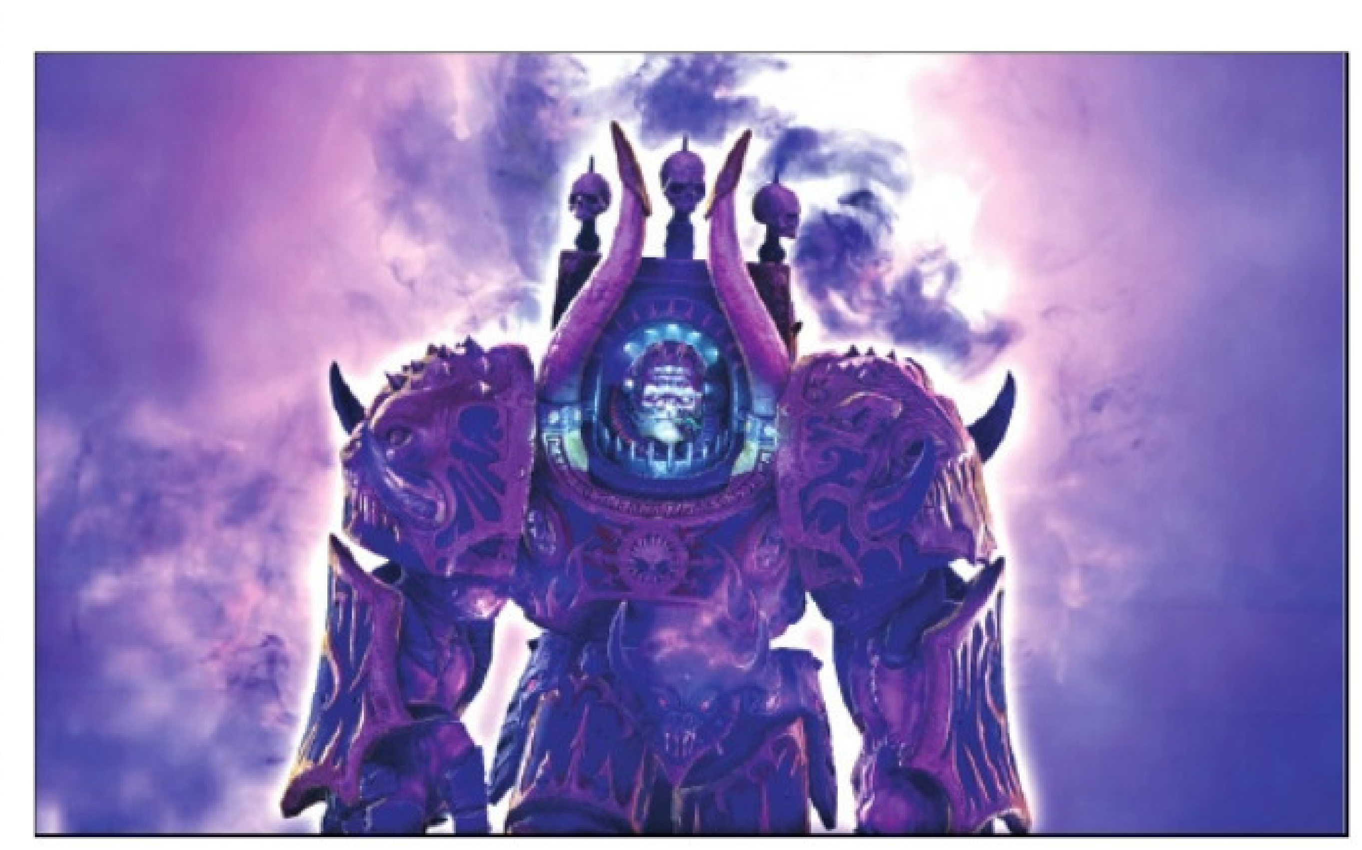


审判官卓冈同时也是一位帝国科学家

卓冈和西多诺司等人已先行登机赶往实验室，米拉中尉带着战机群护送泰图斯，途中遭遇兽人空军拦截，泰图斯操纵机枪阻击从侧翼靠近的兽人火箭小子。敌方飞艇追了上来，泰图斯索性拆下重机枪抱在怀中从不同窗口狂扫逼近的兽人，最终飞机引擎被发动自杀攻击的兽人炸坏，坠机前刹那泰图斯侥幸跳落到一座残破的大桥上。消灭四周涌出的兽人步兵后，泰图斯很快与卓冈等伙伴重逢，米拉则带着战机群返回哨所。一帮战友劫后重逢，审判官卓冈满脸关切的神色，但不是对泰图斯，而是对他腰间的能量核。

黄沙飞扬的峡谷中，兽人狙击手和榴弹兵层出不穷，当卓冈打开实验区大门时，身后会接连冒出大量高级兽人单位，泰图斯苦战到接近崩溃才看见大门徐徐开启。上天桥通过大铁管进入实验室后遭到自动防御机枪和导弹发射器攻击，看来卓冈的实验室戒备森严。升起灵疫的发射阵列天线后，卓冈为启动发射程序不得不暂时关闭自动防御系统，大量兽人立刻涌入实验室，泰图斯力克群敌并将能量核放入指定位置。紧接着发射室里的导电线路又被破坏，三位极限战团英雄乘升降机来到上层剿灭捣乱的兽人，修复故障后手控启动了发射程序。

巨大的能量光束注入贯穿云霄的通天尖塔，四周空气瞬间染成诡异的紫雾，这是怎么回事？泰图斯等人正在疑惑，一艘兽人飞艇缓缓而来，从船上跳下兽人战争首领惧髅，这家伙叫嚣着要和星际战士们决一死战，不料他身后的尖塔底部突然绽开一个巨大黑洞，从里面冒出无数恶魔扑向兽人和星际战士们，来自混沌空间的魔族可是所有种族的敌人，卓冈的超级武器居然开启了通向混沌空间的大门！冷笑着登场的恶魔巫主纳墨罗斯（Nemeroth）召来俯首贴耳的卓冈，原来卓冈早已在守卫阿贾克斯武器工厂的战斗中阵亡，纳墨罗斯假借审判官的躯壳骗诱泰图斯等人帮忙启动灵疫，灵疫的真正作用并不是消灭兽人，而是打开通向混沌空间的大门。纳墨罗斯无情地嘲笑上当的星际战士们，但他惊讶地发现泰图斯似乎能抵御自己施放的黑暗魔法，此时惧髅突然跳出与纳墨罗斯扭打起来，最后这两位一同掉落深谷。泰图斯趁乱夺得卓冈丢下的的能量核，三位


灵疫发射后打开混沌空间大门放出魔头纳墨罗斯

英雄杀开一条血路逃离实验室，虽然他们本意并非助纣为虐，但终究难脱打开混沌空间元凶的罪名。与陷入痛苦自责的李安卓斯不同，泰图斯决定以行动弥补自己的过失，他打算启动泰坦机甲摧毁通天尖塔切断混沌空间之门。


与血鸦战团的勇士们一同冲锋陷阵

第四章 死于光明（Dying of the Light）

离开实验室后，泰图斯获得钢铁之环，这件背囊上的饰品带来了可缓慢自动恢复的护甲槽。前方路上看到兽人和恶魔正在激烈交战，其中还有相当难缠的混沌星际战士，混沌魔低级杂兵也会疯狂投掷手雷，敌方大量远程火力单位的介入令近战难度陡然增高。三人跟随米拉中尉来到帝国卫队前沿阵地协助友军打退兽人的多轮疯狂进攻，泰哥奋不顾身杀入敌阵开启电源，激活后的自动机枪塔终于顶住了兽人的人海冲锋。

在一座仓库里，泰图斯撞上老熟人惧髅，经过多轮激战这位Boss终被击杀，失去首领的兽人大军迅速溃散。泰图斯无暇欢庆自己的胜利，他赶紧登上轨道列车奔向阿贾克斯武器工厂，眼前还有一位更可怕的对手需要解决。泰坦机甲的技术人员们主动来电联系，他们已经完成机甲启动的最后准备工作。泰图斯杀退沿途混沌魔军后跳到泰坦机甲的甲板上，他将能量核插入泰坦主炮动力槽，干掉混沌飞行炮塔和结界巫师后，泰坦发射主炮成功摧毁通天尖塔。通向混沌空间的大门被关闭，纳墨罗斯无法召唤混沌舰队增援，但他和已经来到这个世界的爪牙们依然是祸害。


泰图斯迎战兽人大头目惧髅

米拉中尉发来一个好消息，审判庭的星际舰队已进入本星系，但有卓冈的例子在前，泰图斯对审判官们不抱太大希望。能量核是混沌魔们重新开启传送门的最后希望，如果冒然摧毁它搞不好会打开新的传送门，最后泰图斯让军士长西多诺司把能量核送到极限战团飞船中封存。但西多诺司在停机坪遭到混沌魔伏击，这位极限战团老兵惨死于纳墨罗斯之手，能量核也被夺走。能量核可使纳墨罗斯进化为实力更加强大的恶魔王子，他极力劝诱对黑暗魔法有免疫力的泰图斯投靠混沌，加入到屠灭人类的宏伟大业中来。但此时的泰图斯心中只有一个念头，那就是手刃纳墨罗斯为牺牲的西多诺司复仇。纳墨罗斯消失后，泰图斯和李安卓斯奋力击杀停机坪的残敌，米拉中尉驾驶瓦尔基里战机顺利降落。泰图斯让米拉带走李安卓斯，他自己要前往通天尖塔搜寻纳墨罗斯，进化变身阶段应该是这位魔头最虚弱的时候，免疫黑暗魔法的泰图斯不想错过这个为战友复仇的唯一机会。李安卓斯担心泰图斯孤身前去难敌混沌魔的阴谋诱惑，面对小弟的忧虑，泰哥报以淡然一笑，或诛灭魔头，或死于征战途中，这本就是极限战团勇士的宿命。

第五章 恶魔王子（Prince of Daemons）

在前往通天尖塔的路上，高级敌人越来越多，不计其数的巫师、炎刃赤魔、混沌星际战士毙命于泰图斯的雷霆巨锤。随着审判庭舰队抵达近地轨道，更多己方友军也纷纷登场，大名鼎鼎的星际战士血鸦战团最先赶到，极限战团的伙伴们也随后而来。冲过大桥后泰图斯搭乘飞行器来到通天尖塔底部，这里到处是残垣断壁，稍不留意还会跌下无尽深渊，不过泰哥一点不心虚，因为他又得到了喷气背囊。借助喷气背囊辗转跳到高层，燃料耗尽后找到升降机前往塔顶，纳墨罗斯正在爪牙们的簇拥下完成进化的最后阶段，他将能量核作为祭品呼唤混沌邪神赐予自己无上的力量。泰图斯再度拒绝纳墨罗斯的入伙劝诱，为了极限战团的勇士荣誉，也为了死去的朋友们，为了帝皇，为了银河系，他发出震天怒吼挥舞着雷霆巨锤冲向纳墨罗斯。

纳墨罗斯先后召唤4波小弟围攻泰图斯，最后一波全是高级混沌星际战士，泰图斯击败他们后飞撞纳墨罗斯，两人一同从通天尖塔顶台落下。在高速坠落过程中，泰图斯避开纳墨罗斯的远程攻击，跳到魔头胸口上按屏幕提示输入指定键位，经过一番捶砸跺踩的忙碌，纳墨罗斯终于被泰哥徒手爆头。泰图斯抽出装在密封匣里的能量核合掌一捏，通天尖塔上空爆出一团刺眼的光芒，开启混沌世界大门的钥匙就此湮灭。

停机坪上米拉中尉和



受伤的泰图斯矗立静候，降落的飞行器里走出面若冰霜的审判官史莱克斯（Thrax），他背后居然是极限战团的李安卓斯。李安卓斯告发泰图斯已被混沌玷污，这是上尉不受黑暗魔法干扰的唯一解释，史莱克斯一眼看出泰图斯受了伤，根据经验，在与混沌魔战斗中受伤的星际战士无一例外都会心智扭曲变为混沌星际战士。泰图斯无法解释自己的免疫能力，审判官史莱克斯给了他两个选择：独自去审判庭接受秘密调查，或由审判庭拘禁所有与泰图斯接触过的战友逐一拷问审讯。泰图斯为保护下属和战友只能答应跟史莱克斯去审判庭，临走时他告诉背叛自己的李安卓斯，星际战士必须恪守的忠诚条例固然重要，但那并不是生命的全部。在这场血与火的考验中，李安卓斯的表现显然是不及格。

兽人对格拉亚行星的进攻被击退，泰坦机甲的秘密也保住了，但这场战斗中真正的英雄却被审判庭以异端罪名逮捕调查，此后没有人再见过泰图斯上尉。



最后的生死决斗

SPACE MARINE

对战快速指南

本文旨在通过对游戏系统、模式、职业、装备、地图的简单介绍，使玩家对于多人对战部分的理解由一名只有5发子弹的动员兵升级到训练有素的动员兵水准。

一、游戏系统

《星际战士》是一款标准的TPS游戏，玩家控制的角色是40 000年后人类的精英士兵——星际战士，以及他们叛变的同胞和死敌——混沌星际战士，双方除了名称和外形外，所有的属性、职业、装备、插件完全相同。

角色动作包括行走、奔跑、射击、瞄准、闪避、打晕和肉搏攻击，没有蹲下、卧倒或跳跃、攀爬，动作元素相对单调。行走是默认的移动，奔跑是高速移动但无法射击，需要注意的是角色从高处落下后会自动变成行走模式，需要重新启动奔跑。射击、开枪与一般的FPS游戏没有区别，攻击头部伤害更大，以准星为判断，外部瞄准框为子弹散布范围，部分有轻微子弹时间，影响不大。普通武器的瞄准只是单纯拉近视角，狙击类则是打开瞄准镜，但都会影响角色的移动速度。闪避因职业而不同。打晕简单地说就是给人一耳光，能够造成敌人的暂时停顿，并改变射击中敌人的武器朝向。肉搏攻击顾名思义就是近战格斗，威力较大，但连续攻击后会进入连击模式，不能中断不能转向，因此在攻击前请确认方向。

玩家视角位于角色右后方，视角距离会随角色的瞄准和奔跑改变。角色的位置所见即所得，命中判定为模型本身。角色是标准的右撇子，因而从掩体的右侧射击能够得到更多的掩护。角色的血量分为装甲值和生命值两部分，拥有不同的抗性，在停止受到伤害后会自行恢复。击杀敌人后会留下弹药可用于补充，如果被打死了，等上若干秒便可以在安全区或得分点复活。

游戏使用近来流行的升级模式，级别上限40。4级后可以自定义武器配置和选择职业，武器和职业插件通过升级解锁，武器插件通过完成各种挑战成就获得，此外升级还用于解锁插件槽和装备配置槽。盔甲的自定义功能同时与级别和成就挂钩，由此获得的各种盔甲部件只决定视觉外观，对游戏本身没有任何影响，当然你也可以试着调一个与背景融合更好的颜色伪装一下。

游戏基于Steam平台，既可以进入公共游戏进行自动配对，也可以建立一个私人游戏邀请好友。但不得不说Steam对于国内网络并不是十分友好，公共配对的游戏只有延迟和瞬移两种状态，同时耳机中充斥着韩语、英语、德语和音箱回音等各种噪声，非常影响游戏体验。另外游戏本身的Bug会造成材质闪烁，在后台开启一个浏览器窗口可以部分解决。

二、对战模式

《星际战士》支持最多8v8对战，包含占点与歼灭两个模式。歼灭（Annihilation）就是传统的团队死亡竞赛，先杀到指定人头数的一队为胜。占点（Seize Ground）则是在地图上分布3～4个点，占领后可以得分，占领越多得分越快，最后先得到指定分数的一队为胜。游戏拥有5张地图，所有地图都是镜像对称，Relic调整游戏平衡的高超功力由此可见一斑。每张地图的地形略有区别，至少分3个高度层面，拥有单向的复活安全区，保证玩家不会在一边倒的形势下被堵重生。

在得分点的布置上，三点地图为两个距离



死从天降！混战中突击兵冲向爆炸中心

各方安全区中等距离的近点，以及一个位于地图中央的争议点，毫无疑问三个点都将成为争夺的焦点。四点地图包含两个位于安全区门口的必得点和两个争议点，如何在削弱敌方必得点的同时长时间占据争议点是这类地图的核心关键。

三、职业与装备

如前所述，游戏中双方拥有三个完全相同的职业——战术兵、突击兵、重武器手。所有职业都拥有一把爆弹手枪和一把主武器，还有一件特殊装备，包含两颗手雷或一管兴奋剂。此外还有两个职业插件和武器插件共用的插件槽，其中第二个插件槽需要15级解锁。

1.战术兵（Tactical）

简称TSM，标准星际战士，万金油，偏重射击。闪避模式为滚翻，注意，滚翻时不是无敌的！

注：以下所有图标和名称都是星际战士的，混沌星际战士的武器除造型和名称不同外与星际战士没有任何区别。

可用插件：


军火狂人（Favor of the Armory）：31级解锁，能够携带4颗手雷和两管兴奋剂。


拉热曼的祝福（Larraman's Blessing）：25级解锁，提高回血速率。


大师级装备（Master-Crafted Wargear）：19级解锁，手雷爆炸范围更大，兴奋剂效果提升，显然是配合“军火狂人”组合成掷弹兵的。


快速部署（Rapid Deployment）：初始插件，缩短复活间隔。在占点模式下玩家可以用这个试试人海战术，但如果是歼灭模式的话，还请小心为好。


锯齿刀（Serrated Combat Blade）：6级插件，提高肉搏威力，早期被突击兵虐惨的话可以试着用这个拼一把，后期有了大威力近战、射击武器后就没什么用了。


战术解读（Tactical Readout）：初始插件，可以看到准星内敌人的装甲值和生命值，是抢怪和校正弹道的利器。


传送信标（Teleport Homer）：初始插件，队友可以在你的位置复活。由于过于战术性，大大超出了自动配对队友的理解能力，一般用不上。


多武器（Weapon Versatility）：可以多带一件主武器，显然是用于远近搭配的。

可用武器及插件：


爆弹手枪（Bolt Pistol）：默认手枪，突击兵的唯一远程武器，对战术兵没多大意义。

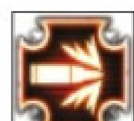

插件 爆弹手枪弹夹（Bolt Pistol Magazine）：用爆弹手枪杀30个敌人获得，增加带弹量，应该没人会为此浪费一个宝贵的插槽。

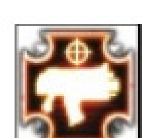


游戏预存了战锤40000世界中许多知名或不知名战团的涂装，这里是帝王之拳——著名的倒霉战团


战斗刀（Combat Knife）：战术兵和毁灭者的默认肉搏武器，威力一般，用于近身补刀。


爆弹枪（Bolter）：战锤40000的招牌武器，在这里是标准通用步枪，远近皆宜，远近皆不精，建议配备自身两个武器插件。


插件 卡拉肯爆弹（Kraken Bolts）：用爆弹枪杀敌50获得，原本是专杀大怪的猎弹，可提升破甲能力，并且可以穿透目标，是爆弹枪的必备插件。


插件 爆弹瞄准器（Bolter Targeter）：需要用爆弹枪完成30次连杀（Killstreaks）。在瞄准状态下可提高爆弹枪精度，增加射程。需要注意的是这里的连杀是指一命击杀3个敌人，此后只要不死无论继续击杀多少敌人仍旧只算作一次连杀，但算作连续击杀（regular kills）。


等离子步枪（Plasma Gun）：8级解锁，威力大于爆弹枪，但等离子团飞行速度较慢，射击后会发热，可提前用换弹键散热，也可以等过热后强制散热。点射时单发，主要用于追杀无血残敌。按住后蓄能，可在过热前打出一个爆炸性大离子团。因为等离子炮的存在，它的蓄能特色不是太明显，可以当作威力增强版的白板爆弹枪使用，适合配合战术解读进行校射。


插件 增强型等离子电池（Improved Plasma Charge）：需要50个等离子枪连续击杀。可缩短蓄能时间，实用意义不大。



玩家被击杀后丢下的弹药以及即将被引爆的复仇榴弹


插件 扩展型等离子坞（Enlarged Plasma Chamber）：用等离子的蓄能杀死35个敌人。如前所述，蓄能攻击没什么意义。


潜行者爆弹枪（Stalker Bolter）：4级解锁，其混沌版有着更华丽的

名称——恶魔之眼（Daemon Eye Bolter）。轻型狙击枪，是对付蹲坑的重武器手的利器，同时在近距离也有一定的自保能力。

**插件 潜行者弹药储备（Stalker Ammo Reserves）：**用该武器击杀50人获得。初始弹药携带量提升50%，没什么用，地图布置和突击兵的存在决定了不可能在一个地方蹲到子弹打空。



武器成就页面，玩家可以在这里查看自己离插件解锁还有多远

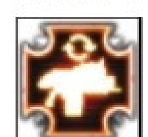
**插件 双发点射（Burst Fire）：**需狙击15次爆头。可一次打出两发子弹，等于威力提升一倍，必备插件。

**热熔枪（Melta Gun）：**12级获得，相当于霰弹枪，喷射高热射线，威力巨大，正中可秒杀对手。但每打一发后需花费1~2秒重新充能，可以用翻滚闪避来撑过这段时间。配合多武器插件当作潜行者爆弹枪的自卫武器是一个不错的选择。

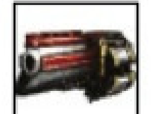
**插件 增强型热熔充能（Improved Melta Charge）：**需要击杀50个敌人。可缩短充能间隔，大约缩短到刚好一个翻滚的时间，是使用热熔的必备插件。

**插件 附加热熔燃料（Additional Melta Fuel）：**需达成16次一枪多杀（Multi-kills）。热熔备弹量增加一倍到20发，绝对坑爹插件，且不说实战中打出一次一枪多杀有多困难，在遍地子弹可捡的战场上为一种单发秒杀武器浪费一个插件？还是等COOP的DLC发布后再看能不能翻身吧。

**暴风爆弹枪（Storm Bolter）：**16级武器，相当于冲锋枪，射速高，精度一般，单发威力小，是一种介于热熔与爆弹枪之间的武器，能够独当一面。

**插件 快速换弹（Rapid-Fire Reload）：**杀敌50人解锁。增加换弹速度，几乎是瞬间完成，对于耗弹大户来说非常有用。

**TSM26插件 增强型双联武器（Improved Twin-Link）：**需完成30次连杀。在非瞄准状态下提高射击精度，这个插件只能是仁者见仁智者见智了。

**TSM27复仇榴弹发射器（Vengeance Launcher）：**22级解锁。自动榴弹发射器，打出闪着蓝光的手雷后按下换弹可以引爆。擅长清点，也可以用做地雷。建议配合多武器插件当做一把辅助武器。

**插件 复仇弹丸（Vengeance Projectiles）：**需击杀50个敌人解锁。可一次打出更多的榴弹，提升瞬间火力密度。

**插件 复仇载荷（Vengeance Payload）：**需达成16次一枪多杀，可增加带弹量。由于榴弹发射器的总弹量偏少，因此这个插件可直接提升其火力持续性。

特殊装备，三职业通用：

破片手雷（Frag Grenades）：《星际战士》中的手雷威力不小，炸中后直接半死不活。特别是在对方突击兵从天而降的时候，往自己脚下扔颗手雷然后快跑有时会非常喜感，只是说不好你和对手谁笑得更开心。

**致盲手雷（Blind Grenades）：**闪光弹，影响范围不小，经常隔老远都被晃白了整个屏幕。突击兵的最爱，看着敌人在那里乱开枪飞过去砸死很有喜感。若是再配合使用上文的破片手雷技巧，喜感度加倍。

**兴奋剂（Combat Stimulants）：**需要9级解锁。短时间内提高对伤害的抗性和自身肉搏威力，没什么用，突击兵肉搏威力足够，战术兵和重武器手需要用到这个时还不如往自己脚下扔颗手雷。

2.突击兵（Assault）

混沌称为猛禽（Raptors），简称ASM，肉搏单位，4级后解锁。突击兵只装备有手枪、特殊装备和近战武器，拥有喷气背包，可以实现高空跳跃和水平加速，在空中时能够俯冲，加快下落速度，并对敌人造成伤害。突击兵在高手手中能够做到神出鬼没，让敌人到死都不知道你是从哪里出现的。但同时突击兵受地形的影响也更大，带低矮房顶的室内空间会极大限制突击兵的发挥。

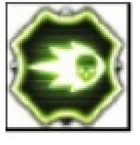
可用插件：

**气冷推进器（Air-Cooled Thrusters）：**31级解锁。缩短喷气背包的充能时间，可以更快的再次起飞，是机动作战的必备良药。

**强力升空（Blast Off）：**初始插件。起飞时对身边的敌人造成伤害。理论上可以配合气冷推进器不断对敌人造成伤害，但突击兵本身肉搏威力足够强大，一般近身后都可以瞬秒敌人，除非被重重包围，否则没必要再用强力升空画蛇添足。

**死从天降（Death From Above）：**19级后获得。增强俯冲时对敌人的伤害，突击兵推荐技能，可以直接将非满血的敌人砸死。

**最终复仇（Final Vengeance）：**13级解锁。死后引爆自己的喷气背包，爆炸会有1-2秒的延迟，但威力足够秒杀对手。算是相当有效而又无奈的一个插件，特别是在大家网络都卡的时候。

**狂怒冲锋（Furious Charge）：**初始插件。增强水平跳跃/奔跑时那一击的威力，用处不大，大多数情况下突击兵还是从高处发起攻击的。


不可阻挡（Impenetrable）： 7级解锁。增强对远程武器的抗性，可以将伤害降低30%，保证玩家不会在空中被当成苍蝇拍下来。


万全一击（Sure Strike）： 初始插件。增强打晕的效果，和强力升空一样，还不如把敌人直接砍死。


坚韧勇猛（True Grit）： 25级解锁。把手枪换成爆弹枪，变身成为远近皆宜的游击射手，对自己的战术跑位有足够信心的可以尝试一下。

可用武器及插件：

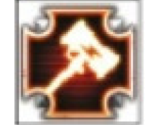

链锯剑（Chainsword）： 默认肉搏武器，速度快伤害高，主要用于和对方突击兵决斗，当然前提是网速差距不能太大。


插件 剑士狂热（Swordsman's Zeal）： 杀敌50获得。链锯剑每次成功的攻击都会回复自身生命值。


动力斧（Power Axe）： 6级解锁，相比链锯剑威力更大但速度稍慢，通用性更好。


插件 斧手狂热（Axeman's Zeal）： 杀敌50获得。动力斧每次成功的攻击都会回复自身生命值。


雷锤（Thunder Hammer）： 18级解锁，速度更慢但威力巨大，对付重武器手的首选。


插件 致命一击（Killing Blow）： 杀敌50获得，对敌人有很大概率一击必杀，使用雷锤的必选插件。


暴风爆弹枪在中近距离上也有不错表现


动力剑（Power Sword）： DLC物品，性能介于链锯剑和动力斧之间。


插件 动力剑士狂热（Power Swordsman's Zeal）： 杀敌50获得，动力剑每次成功的攻击都会回复自身生命值。


等离子手枪（Plasma Pistol）： 14级装备，一把小号等离子枪，一样可以蓄能，总之比默认的爆弹手枪强，用上吧。


插件 等离子散热片（Plasma Heat Sink）： 杀敌30人获得。减少等离子手枪每次射击的发热量，加快散热速度，一般没人会为这个浪费一个插件槽吧？

3.重武器手

星际战士称为毁灭者（Devastator），混沌则是破坏者（Havocs），纯射击单位，4级解锁。可以装备各种大威力重型武器，肉搏只能笨笨地用脚踹，打晕干脆就是用脚垛地板。行动迟缓，闪避只能蹦开一小段距离。适合在开阔地带或走廊之类狭长地带倾泻火力。

可用插件：


弹药储备（Ammunition Stores）： 需31级解锁，复活时携带双倍弹药，比较适合等离子炮那种耗弹大户和激光炮这种蹲坑半天远距离击杀捡不到弹药的。


精工盔甲（Artificer Armor）： 25级解锁，缩短装甲值回复延迟，可做到停止受到伤害1秒内就开始回复装甲值，可利用这个特性反复跃出掩体射击后迅速撤回和敌人进行硬拼。


快速践踏（Fast Stomp）： 初始插件，加快跺地板的速度，是被突击兵近身后的救命稻草，所以还是加强一下自己的射击精度吧。


不知疼痛（Feel No Pain）： 初始插件，减少肉搏武器和爆炸对自身的伤害，决心蹲坑到死者的首选。


狂怒践踏（Furious Stomp）： 初始插件，增加践踏的伤害和作用范围，还是那句话，先发挥自己的优势吧。


钢铁光环（Iron Halo）： 19级插件，提升盔甲值，可以配合精工盔甲来硬拼。


爆炸反应（Reactive Blast）： 7级解锁，当盔甲被打光后会引发爆炸，伤害周围的敌人。也是一个反肉搏插件，还是留着插槽加强射击吧。



从掩体右侧射击（图左）和从掩体左侧射击（图右）对比，显然前者能提供更好的保护


数字连接（Signum Link）：初始插件，视野内所有敌人头上会用红字标出各自的名字，可以更清晰地掌握战场动态，是值得考虑的插件。

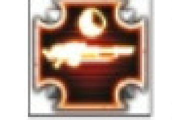
可用武器及插件：

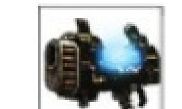

重爆弹枪（Heavy Bolter）：默认武器，大威力重机枪，没有换弹概念，持续射击后会过热，正常模式下射速极慢，精度也很差，几乎无法使用。按下换弹键切换成部署模式后才显示出自身的真正威力，无论对远距离目标使用长点射，还是对中近距离敌人对着头部高度倾泻弹药，都是魄力十足。但要小心对手的狙击，此外尽量不要长时间蹲在一个位置，频繁更换射击阵地能够有效提升你的杀敌数。


插件 重爆弹专精（Heavy Bolter Expertise）：杀敌50获得，缩短部署模式的切换时间，使用重爆弹的必备插件，有了它以后你大可在遭遇敌人后从容展开将其击毙。


重爆弹冷却液（Heavy Bolter Coolant）：需完成30次连杀，可增加重爆弹的过热上限，但在对战中很少有需要扫射到过热的时候，也许未来会在COOP里有用武之地吧。


激光炮（Lascannon）：10级解锁，重型狙击枪，威力极大，一个电容能够射击4次，有大约1秒的射击间隔，可以穿透地图上的各种掩体，比如那些比星际战士动力甲还坚固的铁皮挡板什么的。


插件 激光炮电容（Lascannon Capacitors）：杀敌50人解锁，加快换弹速度，个人觉得没意义不大。


插件 激光炮稳定器（Lascannon Stabilizers）：需超远程击杀30人，提高激光炮射击时的稳定性，提升的那点精度还顶不上网络延迟的损失，因此价值不大。


等离子炮（Plasma Cannon）：需要20级获得，大号的等离子枪，点射效果更差，但蓄能攻击堪称一绝，能够抛射出一个缓慢的巨型等离子团，碰到任何东西都会炸开花，我曾经一炮轰死了5个人，绝对是占点者的噩梦，需要注意的是蓄能攻击耗弹极快。


插件 等离子散热片（Plasma Heat Sink）：杀敌50人获得，减少每次射击的发热量。由于等离子炮的主要攻击模式是蓄能，因此不会选用这个插件。

改进型等离子电池（Improved Plasma Charge）：需实现16次一炮多杀，可减少蓄能时间，提高火力密度，是等离子炮的必备插件。

以上介绍了《星际战士》多人模式下的一些入门知识和心得，希望对玩家能够有所帮助。但请牢记尽信书不如无书，更多的战术和组合还要玩家自行挖掘与体验。祝大家在Steam的高延迟平台下对战愉快。P

《战争之人——越南》爱恨全攻略

MEN OF WAR VIETNAM

■贵州 yago

千禧年问世的装甲战术游戏《突袭》催生了大量同类作品，在众多跟风者中乌克兰开发小组Best Way于2004年首创的《二战英雄》系列有如鹤立鸡群，但此系列的名字一直在不断变化，从《二战英雄》到《战争之面》又到今天的《战争之人》，但游戏题材始终是小分队模式的装甲战术。2009年上市的《战争之人》名下现有4款作品，原作和《赤潮》《突击小队》均为Best Way自行开发，唯有这款《越南》改由俄罗斯制作小组1C：Ino-Co操刀。《战争之人——越南》没有沿袭上部资料片《突击小队》注重快节奏战斗和多人联机的风格，它重新回到讲究微操精细战术的传统路线，同时这也是该系列首次脱离二战时代背景。玩家在游戏中分别操控北越和美军两大阵营的小队英雄们，以截然不同的视角体验昔日那场惊动全球的丛林战争，游戏中将出现各种有别于二战时期的全新武器，英雄们可以装备M-16、AK-47、M-60、RPK等世界名枪，还能驾驶T-54坦克、M48坦克、M-113装甲车等同时代装甲战车，武器技术的进化使对射火力强度空前提高，敌人的AI也变得更加狡猾和迅捷，战斗射击音效和损毁互动效果依然超凡脱俗。对于喜欢《突击小队》的玩家，本作也提供了最多4人联机的合作闯关模式，但只能选用单机战役里的10张任务地图。



点评：精细战术路线的回归



良	总评 7.1
制作	1C：Ino-Co
发行	1C Company
类型	即时策略
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.0
上手精通 Difficulty	6.5
画　面 Graphics	8.0
音　效 Sound	7.5
创　意 Creativity	6.0
剧　情 Story	7.5

《战争之人——越南》让所有热爱这个系列的玩家松了一口气，这个系列从《二战英雄》走到今天有三大出众亮点：细腻逼真的武器车辆模型，花样繁多的弹药种类，详尽的战术微操细节。这三个优点在《战争之人——突击小队》的骤变浩劫中仅存第一项，争抢胜利点的快节奏战斗不需要珍惜士兵和战车，玩家也没有足够时间整理各种弹药资源，更谈不上战术微操，只管鼠标拉框选人往火线上堆人，甭管死伤再多，只要攒够点数还能再召唤增援部队。这是对《突袭》首创的精细战术精神的背弃，在满地死尸和坦克残骸中，笔者恍惚有重返红警时代无敌人海流的混乱感。尽管高速人海流设定未必无趣，但《战争之人》的本色魅力并不在于此，硬要把它揉捏成高速对战游戏只会给人以猪八戒囫囵吞食人参果的荒唐印象。幸好，《越南》最终又回到了细嚼慢咽的传统路线，军火控们又能慢悠悠地满战场搜刮囤积各种口径和类型的弹药。

《越南》过于强调步兵作战，装甲单位的数量和重要性都远不如历代前作。东南亚丛

林地形不利于发挥装甲单位的优势，崎岖的道路和遮天蔽日的密林让坦克和装甲车变成了瞎子和蜗牛，本作中最痛苦的事莫过于在丛林中搜寻敌方步兵——在小地图上能看见红点，但无论如何旋转视角都很难发现目标，更别提那些藏在树顶的隐形狙击手，加上沼泽和陷阱的威慑，玩家将深刻体会到当年美军所面临的困境。

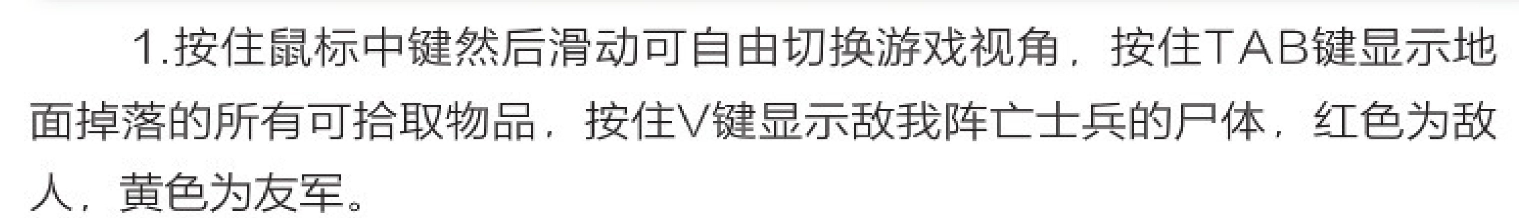
二战后武器技术的迅猛发展也使装甲单位的生存空间急剧缩小，不知为何本作中取消了反坦克手雷，但随处可见的火箭筒和榴弹发射器依然让每一位小兵都有成为装甲克星的巨大潜力。游戏中的轻武器设定基本接近史实，越共游击队使用莫辛纳干步枪和PPSH-41冲锋枪等二战时代的陈旧武器抗击侵略者，后期的胡志明人民军才大量装备AK-47，美军的F4鬼怪式战斗轰炸机和重机枪吉普则体现出其注重火力和机动的传统，唯一的小缺憾是M-16和AK-47两大枪族的弹药居然通用，考虑到游戏的均衡性也只能作罢。


经常搜寻各种红色标记箱子可发现武器弹药

步兵为王的战斗决定了狙击枪依然是大杀器，但本作中的重机枪却能有效压制狙击手，无论射程还是命中精度都毫不逊色于狙击枪，高难度下笔者的狙击手曾屡次惨死于敌方重机枪的首轮点射，而此前各代作品中的狙击手却能从头到尾轻松玩死机枪手，这表明本作中NPC的警戒和索敌范围有所提升。敌方士兵遇袭时反应极快，几乎枪响的同时就会寻找掩蔽物，然后马上从两侧迂回穿插，冲锋速度快不说，还极善借助掩体推进，想靠一杆枪封住多名敌人基本不可能，因此狙击手前方两翼必须有自动步枪手才能确保安全。战斗中敌人投掷手雷的频率也比以前高得多，死守孤地必遭手雷雨洗礼。敌军也能散开卧倒闪避手雷，甚至会踢开落到脚下的手雷，玩家要想取得最佳杀伤效果必须准确把握拉燃手雷引信后的投出时机，这些都是本作微操细节中的核心部分，也是这个系列的乐趣所在。

就整个游戏来看，《战争之人——越南》的表现并不算出彩，但它带来了两个充满积极意义的信号。第一，《战争之人》又回到了精细战术的传统路线；第二，《战争之人》开始脱离翻炒无数遍的二战背景，逐步走向现代战争的舞台，说不定Best Way下次会搞个中东战争什么的，那才是现代装甲战争的后黄金时代。





要点提示

1.按住鼠标中键然后滑动可自由切换游戏视角，按住TAB键显示地面掉落的所有可拾取物品，按住V键显示敌我阵亡士兵的尸体，红色为敌人，黄色为友军。

2.编组热键是Shift加相应数字，点击编组队长即自动选取全组人员，选取编组后双击K键可以解散当前编组。

3.按数字区+键可装填弹匣，-键是卸空弹匣，数字区小回车键是亮出武器或收起武器。

4.在未选取任何目标情况下，按住Shift键，以鼠标左键单击敌单位可显示其视野范围，卧姿状态下从其视野范围边缘区爬过不会惊动敌人。

5.按M键可打开小地图，鼠标在小地图区域内按住左键不放可拖拽地图到任意位置。地图边角上的红针永远指向南方，蓝针永远指向北方。

6.反复按空格键可使当前选取人物或小队在站姿、蹲姿和卧姿三种状态之间循环切换，卧姿可降低被发现和击中和概率，卧姿状态下的射击命中精度也最高。

7.选取士兵或载具后按住Ctrl键不放可手动控制射击，或单击End键切换为全手动操控模式，此时用数字区上下左右键控制移动，用鼠标控制枪口方向和射击，再按End键又能切回AI自动管理模式。

8.让可操控人物拿上某种武器后看装备栏里有几颗菱星，3颗表示此人精通当前类型武器，2颗表示熟练度一般，1颗表示生疏，菱星越少表明使用该武器的战斗效率越低。

9.如果身上带有TNT或C4炸药，点击右下动作栏中的齿轮再选炸药图标可安放炸药摧毁目标，这种爆破方式仅有10秒延时。在某些特定任务中可按X键将鼠标变为眼睛图标，打开要摧毁目标的道具栏，将炸药放入道具栏中，主画面右下角即可出现遥控引爆热键，需要时点击热键即可引爆炸药。

10.手控投掷手雷是本作中重要的歼敌技能，让士兵自行投雷很难把握投出时机，杀敌效果十发九空。点副武器栏激活手雷，按住Ctrl键后画面上出现一个亮点和一个红色瞄准环，亮点是手雷预计落点，旁边显示的数字是投掷距离，亮点为蓝色表示落点在地面，亮点为黄色表示落点会反弹手雷，亮点为红色表示落点被障碍物挡住，无法够到。对准敌人后按住鼠标左键不放，此时红色瞄准环开始逐节递减，必须在归零前松开左键将手雷投出，否则会在手上爆炸。估算好目标移动提前量以及手雷飞行时间，努力让手雷抵达落点即爆，尽量不给敌人逃跑闪避的机会。





剧情流程攻略



越共战役——火线（In the Line of Fire）

真正能改变这世界的，从来不是爱，是恨。

费多尔·卡扎科夫中尉（Fedor Kazakov）的父母死于中情局在德黑兰策划的一次暗杀行动，从那以后干掉美国人成为卡扎科夫唯一的人生目标。


越战意味着丛林和直升机

米哈伊尔·莫罗佐夫（Mikhail Morozov）是柴切夫特种军校的优等生，但他的成绩永远排在第三名，第一名的位置始终属于内务部长的侄子，第二名总是远东某集团军司令员的私生子，愤怒的莫罗佐夫用实际行动为自己挣来了一生中首个第一名——他是全国第一位报名参加援越军事顾问团的志愿人员。

黎文强（Le Van Cuong）全家老小七口人在美军凝固汽油弹的地狱烈焰中消失，他决定用手中的机枪回报这份仇恨。

范情明（Pham Tinh Minh）曾有一个漂亮的妻子和两个可爱的女儿，但在美军和南越伪军联合实施的一次扫荡行动中，她们的村子被屠灭殆尽，这位昔日的庄稼汉很快成为追随胡伯伯的人民军勇士。

第一关　困难重重（Until the trouble troubles you）

1968年1月24日，越南南部河江地区的越共基地。

美军武装直升机编队把这四个素不相识的人聚在一起，十几秒钟的空中火力扫射干掉了援越顾问团车队里的绝大多数成员，最后能爬起来喘气的只有他们四个人。四人中卡扎科夫无论年龄、军衔还是阅历都最高，他下的第一道命令是迅速撤离车队残骸。不出所料，半分钟后美军武装直升机编队又返回对车队残骸扫射了一番，这是拥有空中优势敌人的惯例，不熟悉美军行为模式的幸存者通常很难逃过这招回马枪。

“敌步兵！”身为狙击手的莫罗佐夫眼力最好，他最先发现了沿着公路靠近的敌人。随后爆发的战斗没有持续太久，莫罗佐夫的SVD-63狙击枪几乎弹无虚发，当黎文强绕到侧面扣响RPK班用轻机枪后，惊慌失措的敌人瞬间躺下一大片。卡扎科夫没有开火，他的微声突击步枪并不适合这种远距离战斗，范情明的AK-47总能准确无误地击倒试图逼近的零星敌人。最后一名敌人在SVD-63狙击枪极具穿透力的闷响声中倒下，车队废墟四周躺满了尸体，既有友军的，也有敌人的。散落的武器中最多的是M-16自动步枪，包括美军在内没有人喜欢这种精巧娇贵的武器，在东南亚的丛林中它远不如粗笨夯实的AK-47可靠。


黎文强发现敌军尸体上有M-79榴弹发射器

“中尉同志，我们怎么办？光靠脚可没法走到战线那边去。”莫罗佐夫一边从尸体上搜寻步枪子弹，一边询问。

卡扎科夫眯眼眺望南面，那个方向上隐约有座高


遭到美军直升机攻击后的车队

地，塔楼上的星条旗清晰可见。“我们先拿下那座高地补充弹药，然后想办法找辆车。”

范情明摸到高地入口的坡道边上投掷手雷，被惊动的美军探头张望，侧面林中埋伏的莫罗佐夫正好将他们一一点杀。等到对方清醒过来时大势已去，敌人垂死挣扎的反冲锋被黎文强的机枪弹雨扼杀在坡道出口，躲进木屋的两名残敌被丢进去的手雷炸得千疮百孔。黎文强把手上的RPK机枪换成了美式M60机枪，后者弹匣容量更大，射击精度也更高。木屋旁的弹药堆中有大量RPG火箭筒及弹药，卡扎科夫拿起一枚火箭弹掂量了一下。西南方小岛是一座戒备森严的美军基地，铁丝网围起的中央停机坪上有3架休伊武装直升机，几个穿皮夹克的飞行员正站在飞机旁闲聊。“我们有两个选择，”卡扎科夫不紧不慢地说，“在地面上干掉那些飞行员，或者等他们上天后追着我们揍。”

“枪声一响，飞行员肯定会立刻登机升

空。”黎文强估算着飞行员与直升机之间的距离。

“我们可以渡河从东南角登岛，先扫清外围的巡逻哨，最后一举拿下停机坪。”卡扎科夫做了个合拢拳头的手势。

“怎么阻止直升机升空？”莫罗佐夫疑惑地提出最关键的问题。

卡扎科夫咧嘴笑了，“用RPG火箭筒和手雷，让他们登机也飞不起来。”

RPG火箭筒最终没派上用场，在黎文强和莫罗佐夫的交叉火力下，没有飞行员能靠近直升机，卡扎科夫抛出的手雷准确落入人群中爆炸，范情明也换了一挺M60机枪对着停机坪上跑动的人影狂扫。唯一给他们带来麻烦的是基地入口的敌方DShK型重机枪，这东西射出的一发流弹擦伤了范情明的左臂，如果不是莫罗佐夫及时狙杀机枪手，下次扫射很可能会把他打成肉酱。这场胜利换来的却是个坏消息，基地里的3辆苏制军用卡车全都坏了，他们没法乘车离开。经过侦察发现北面河对岸有一艘机动渔船，卡扎科夫和黎文强悄悄把DShK重机枪抬到南岸，一通远距离扫射后看守渔船的敌军全部毙命。范情明渡河过去发现渔船发动机虽然完好，却没有燃油，与此同时他发现在北面山坡上有一座废弃的教堂，附近可以看到晃动的人影。四人合力将DShK重机枪抬到码头附近制高点，范情明先以AK-47开火诱敌出击，随后重机枪扫射清光所有敌人。在教堂里找到油料罐后，耳目敏锐的莫罗佐夫隐约听到南面传来嘈杂人声。四人赶紧带着油料罐退回码头，来自北面的两股敌军迅速逼近，DShK重机枪再次发挥巨大作用，人数众多的敌军最终全部变成了尸体。给渔船发动机注入燃料后，四位英雄登船沿着河道驶向南方，他们将给那里的人民军游击队带去反抗的火种。



突袭美军直升机场


在废弃教堂里可以找到渔船所需的燃料

第二关 越南线人（Vietnamese Connection）

1968年1月27日，越南南部湄公河某支流。

机动渔船驶入约定的码头停下，村里不见一个人影，透过窗口张望的卡扎科夫皱起了眉头：“范同志，你说的联络员在哪里？”

“卡扎科夫同志，我必须提醒您，这附近有很多陷阱诡雷，稍不留神就要付出惨重代价。联络员？这里太安静了，不对，有埋伏！”范情明大喊着开始倒船，与此同时船头操纵舰载机枪的黎文强已经开火，山坡上和木屋后突然涌出许多美式装备的士兵，看头盔式样他们应该是南越伪军游骑兵，这些家伙冲向码头扑入水中，显然想控制渔船阻断四人逃路。莫罗佐夫丢下狙击枪，掏出手枪瞄准蹚水靠近的敌兵频频射击，河水很快变成红色。一发子弹掀飞了卡扎科夫的头盔，那是山坡上的一名伪军，黎文强转过机枪打了个短点射，这名敌人被大口径机枪子弹拦腰切成两截，战斗到此结束。在村中小屋内，他们发现了联络员伤痕累累的尸体。


联络员约定见面的村子里有埋伏

“这是怎么回事，我们需要的燃料、电台都没了？”卡扎科夫失望地咆哮着，没有燃料无法赶路，没有电台无法联络友军，但南部的越共游击队急需专业军事培训，这是克里姆林宫对胡伯伯的庄重承诺。作为一名红军下层军官，卡扎科夫根本无法承担这个任务失败的后果。

范情明知道两位国际友人的使命，看着草草绘制的地图，他感到有些内疚：“周围有不少伪军营地，我们可以从敌人那里获得所需物资。”

地图中部营地的敌人是块硬骨头，这帮帝国主义的走狗冲锋速度很快，河边PBR MKI型巡逻艇的大口径重机枪完全压制了莫罗佐夫的远程火力，如果不是卡扎科夫和范情明及

时投出大量手雷，他们很可能会死于M-16的乱枪扫射。

“我们需要这艘巡逻艇。”卡扎科夫立刻看出了这艘小艇的重要性，有这样一座水网河道上的移动重火力点，后面的战斗会轻松得多。

西面河畔村子没有伪军活动，但当四人驾着巡逻艇靠近时，村民们突然抽出隐藏在衣服里的美制武器，同时大声叫嚷着示警。早有心理准备的卡扎科夫恨恨地说：“既然这些叛徒不愿意跟随工人阶级，那我们不妨送他们一程。”舰载机枪立刻响起，密集的弹雨宛如一柄无形镰刀将村民和山坡后涌出的伪军游骑兵逐一砍倒。


夺得武装巡逻艇一艘

前往东面敌营的途中，一艘敌方巡逻艇突然出现，黎文强抢先开火摧毁敌船。他们没有靠近营地码头，而是耐心利用重机枪的射程优势扫荡敌营中所有活动物体，躲在木墙和草屋后的伪军们毫无例外地被大口径机枪子弹击毙。在西部营地后面的桌子上有一部电台，但卡扎科夫失望地发现早已坏得无法使用。北面长岛上还有两座敌营，四人驾艇沿河道过去时连续遭到敌船和岸上伪军火箭筒伏击，好在缓慢飞行的火箭对高速移动的巡逻艇毫无威胁可言，火箭筒手还没来得及再次装弹就被舰载机枪撕成碎片。


机枪扫射过后的敌营尸横遍野

小艇在长岛西部码头停下，沿河村落里的伪军在机枪扫射下无一幸免。但东部主营地的战斗棘手得多，敌人在入口架设了两挺重机枪，树上还隐藏着狙击手，最让人头疼的是神鬼莫测的陷阱，某些树叶枯枝遮盖的地方一脚踩下去就会丢掉性命。莫罗佐夫想了个好办法，他向村里开枪吸引敌人出来，边退边掷手雷诱住对方，然后退到水田那边与其余三人会合，一方面开阔地界更有利于发挥火力优势，另一方面踏入丛林的敌军也将体验陷阱的难忘滋味。树上隐藏的敌狙击手给他们造成了很大威胁，最后黎文强一个点射把那家伙揍了下来，莫罗佐夫拾起掉落的M-21狙击枪。一部崭新的电台放在营地中央的小桌边，有了它终于可以联络友军了。

第三关 湄公桥（Bridge on the River Mekong）

1968年1月29日，越南南部湄公河边境哨所附近。

卡扎科夫等人从当地游击队那里获得帮助，数日后四人小组向柬埔寨边境转移，但西北方美军控制的一座大桥挡住去路。离开游击队营地后先清理周边地区的敌巡逻哨，神出鬼没的狙击手是丛林中最大的威胁，很多时候侦察尖兵需要爬到他们旁边才能发现这些瘟神，找到藏在树顶的狙击手后，甩飞刀是最好的解决手段。缴获的M-21狙击枪弹容量20发，比莫罗佐夫的SVD-63多了1倍，卡扎科夫精通所有武器，他也换上狙击枪参加进攻大桥南部的战斗。第一声枪响后，桥头美军会发射照明弹并以迫击炮猛轰可疑地点，停留在固定位置必死无疑，这种情况下双狙击手轮番出击的战术效果最好。清光桥南敌人后，操作迫击炮会马上引发桥北敌人的反扑，黎文强的机枪足以封锁大桥，打退美军反扑后再以狙击手或迫击炮点杀桥北残余敌人。

击毙最后一名守桥敌兵后，大桥落入赶来的越共游击队手中。在他们的请求下，卡扎科夫等人同意协助防守御敌。90秒后美军第一波武装吉普车队从桥南发起进攻，河面上也会出现巡逻炮艇，紧接着南面先后出现敌方装甲车，甚至还有一辆M24“霞飞”轻型坦克，混战中桥北也有武装吉普车队突袭。来犯美军人数众多，仅凭机枪火力很难打退他们的进攻，卡扎科夫命令游击队战士们卧伏在工事沙包后，以冲锋枪和轻机枪交叉扼守桥头通道。从被击瘫的吉普车上拆下的


终于找到了无线电台

200发弹容量机枪是压制敌人集群冲锋的利器，桥南工事旁的弹药箱中还有M-72火箭筒，用它从侧翼或尾部攻击可摧毁美军M24坦克。消灭所有敌人后，卡扎科夫四人顺利进入柬埔寨境内。



绕到敌坦克后面发射火箭

第四关 破门者（Gatecrashers）

1968年1月30日，柬埔寨与南越边境处的越共军事基地。

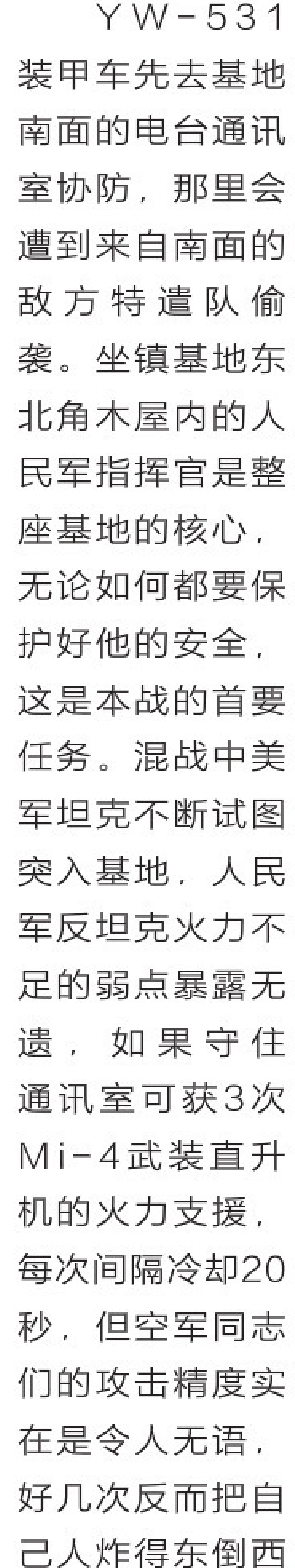
来自苏联和中国的大批援助武器增强了人民军战士的必胜信心，基地指挥官答应派出直升机将四位英雄送回河内，但此时美军却对基地发动突然袭击，鬼怪式战斗轰炸机投下炸弹后，大量步兵伴随着各型战车从西面如潮水般涌来。卡扎科夫带领一个8人小组参加战斗，他们身边有辆履带被炸坏的T-54中型坦克，还有一辆完好无损的YW-531装甲车，抢修好坦克后登车出战抵御来自西北方向的首波进攻。混在人群中的敌火炮观测员是优先歼灭目标，如不尽快解决，他们会反复召唤鬼怪式战斗轰炸机向友军聚集点投掷重磅炸弹。派个士兵爬上岗楼操纵机枪可轻松击毙远处的第一名观测员，第二名观测员在西南方第二波冲锋敌群中，建议让T-54坦克用高爆弹或机枪远程点杀。注意T-54虽然犀利，但美军坦克也不是吃素的，因此切勿过于靠近火线，尽量利用远程火力和手控操作摧毁威胁最大的敌战车。



迅速修好T-54中型坦克



保卫通讯室的战斗



YW-531装甲车先去基地南面的电台通讯室协防，那里会遭到来自南面的敌方特遣队偷袭。坐镇基地东北角木屋内的人民军指挥官是整座基地的核心，无论如何都要保护好他的安全，这是本战的首要任务。混战中美军坦克不断试图突入基地，人民军反坦克火力不足的弱点暴露无遗，如果守住通讯室可获3次Mi-4武装直升机的火力支援，每次间隔冷却20秒，但空军同志们的攻击精度实在是令人无语，好几次反而把自己人炸得东倒西歪，众英雄只能靠从敌军尸体上缴获的火焰喷射器、火箭筒等武器摧毁美军坦克。当最后一辆美军M-48坦克爆炸后，剩余残敌见势不妙纷纷转身逃跑，这场胜利可真是来之不易。

第五关 新春快乐（Happy Tet Day）

1968年1月31日，越南南部的红河绿贝雷培训营地。

卡扎科夫等人需要返回河内的交通工具，而美军绿贝雷营地里正好有一架休伊UH-1B直升机，恰逢此时越南人民军即将发动新春攻势，四位英雄再度出任特战先锋，先行潜入敌营实施破坏和暗杀任务。这是一次高难度的秘密行动，稍有异动就会招致敌人发射照明弹并拉响全营警报，警报一旦响起人民军部队将从营地东面发起强攻，如果此前未做好准备工作，进攻友军将承受惨重伤亡。英雄们的前期准备任务包括：对营地内3门M114榴弹炮安设炸弹；消灭通讯室的2名无线电操作员；消灭东南角营帐里的2名工兵军官。

过河后擅长潜伏的卡扎科夫携带AK-47微声突击步枪率先摸入敌营，他频频甩出飞刀射杀沿战壕巡逻的游动哨兵，暗杀地点全都远离兵营大帐，这样可以最大程度避免敌人临死前的惨呼引发警报。卡扎科夫将随身携带的3包红色TNT炸药放入榴弹炮道具栏，通讯室里的2名操作员趴在电台边睡得像死猪，干掉他们完全没有发出任何声音。东南营帐里的2名工兵军官出了乱子，飞刀刺杀其中一人后，另一人跑到外面呼救引发警报。整个军营瞬间被照明弹映得雪亮，东面丛林传来人民军进攻的枪炮声，大部分敌人朝营地东面涌去，莫罗佐夫看准时机按下TNT炸药

遥控起爆钮，3道火光伴随着地动山摇的爆响在营中回荡。没有了榴弹炮的压制，人民军T-54坦克迅速突入营中与美军坦克展开混战，四人在营地中央的停机坪会合，兵营里冲出一批飞行员试图登机起飞，黎文强的机枪立刻把他们撂倒在营房门口，偶尔有个把漏网的刚抓住机舱门也被范情明的AK-47点射击杀。

1968年2月1日，完成任务的卡扎科夫和莫罗佐夫乘机返回河内，临行前四位同生共死的英雄留下一张合影作为纪念。机枪手黎文强后来牺牲于1975年解放西贡的战斗，这位勇士为争取祖国的独立和自由而献身。步枪手范情明也参加了西贡战役，协助苏军顾问深入敌境的这段特殊经历为他在党内地位的步步高升奠定了政治基础。莫罗佐夫于1968年春回到苏联，但他的日记里从未提到自己后来多次重返越南执行刺杀敌方高官和狙击手的绝密任务。这是卡扎科夫中尉在战场上最后一次公开露面，回国后卡扎科夫出任军事院校教官，没过几年他突然辞去教职奔赴远东参加打击非法掘金者的秘密战斗，三年后卡扎科夫在一次行动中失踪，至今下落不明。



警报响后人民军大举进攻

美军战役——搜剿（Seek and Destroy）

真正能改变这世界的，从来不是恨，是爱。

约翰·梅林（John Merrill）是位优秀的职业军人，美国陆军SOG（Special Operations Detachment）特勤小组就是他生命的全部，政治家和将军们决定这支部队该干什么，但具体怎么干永远是他说了算。

沉默寡言的桑尼·阿姆斯特朗（Sonny Armstrong）无论去哪里都带着自己的恋人，一支装有特制消音器的M-21狙击枪，他坚信这份感情足以洞穿所有的头盔和护甲。

黑人机枪手吉姆·沃尔什（Jim Walsh）把自己对摇滚乐的痴迷完美融入了M-60机枪的扫射，每当他扣动扳机时，方圆千米内所有人都会无比深刻地体会到金属与死亡的摇滚真髓。

榴弹手卡尔·迪兰（Karl Dillan）生性活泼，他对亚洲美女的兴趣超越了对服兵役的时髦反感，于是这哥们儿不远万里来到越南，发誓要把自己的博爱均匀地洒向湄公河畔的每个角落。


农民们居然都是游击队

爆破手比尔·科比（Bill Kirbi）热爱这个世界上所有能发出巨响和火光的物体，但联邦调查局对他的个人爱好颇有微词，直到他发现在地球另一端有个叫越南的地方可以充分展现自己的兴趣和想像力。


向地堡附近的敌人发起攻击

第一关 艰难任务（What A Job!）

1968年1月10日，越南南部真禄和鹅平村附近。

侦察情报表明北面两个村子有查理（美军赐予越共游击队的绰号）活动的迹象，SOG小组奉命前去调查清剿，跟随SOG小组行动的还有3名南越士兵。在向东推进的途中，一群农民打扮的越南人突然举起铲子和斧头向他们发动进攻，人群中有个拿PPSH-41苏制冲锋枪的家伙，梅林当即大喊：“查理！”沃尔什的机枪立刻响起，这群人很快变成尸体。枪声引来了在河岸边活动的游击队，查理们试图从密林中迂回包抄，但梅林果断下令抢占开阔地制高点然后自由射击，子弹穿透树干带起一片片碎肉和血雾。然而战斗结束后麻烦才刚刚开始，当SOG小组成员打扫战场时发现树林里布满了致命陷阱，任何靠近敌人尸体的努力都要付出惨重代价，他们甚至为此损失了一名南越士兵。耗弹量最大的沃尔什满腹牢骚：“该死的查理！这样的话我没法补充弹药！”


伏击乘车赶来的越军部队

过河后有一股游击队挡住去路，枪声一响他们全都躲进了厚厚的水泥地堡中，这是当年法国人留下的永备工事。阿姆斯特朗精确无误地狙掉了射击孔里出现的所有敌人，梅林小心翼翼地绕到地堡后面的入口投掷手雷清理残敌。西北河对岸突然驶来一辆满载士兵的卡车，SOG小组立刻开火拦截，敌人纷纷下车冲锋，但苦于桥面太窄无法散开，几分钟后木桥上躺满了弹痕累累的尸体。过桥后的村子里既有村民，也有手持武器的游击队，SOG的任务是摧毁村中2座隐匿的武器库，但不得伤及无辜村民。梅林带着装有消音器的M-16突击步枪与阿姆斯特朗潜入村中逐一解决了所有敌人。隐匿武器库的标志是按TAB键后可看到散落在地的TNT炸药，一座武器库在村子东侧民舍中，另一座在西南角树林里，炸毁游击队武器库后SOG小组继续向东北推进。东北村子里全是越共武装人员，为首敌方指挥官将于6分钟后乘直升机离开，阻止他逃跑的关键是优先进攻停放在右下方的苏制直升机，摧毁直升机或射杀企图登机的指挥官都可以完成任务，剩下要做的就是慢慢清理村中负隅顽抗的残敌。


第二处武器库在此

第二关 柬埔寨之行（Bon Voyage to Cambodia）

1968年1月21日，柬埔寨靠近越南南部边境附近。

SOG小组奉命潜入柬埔寨境内摧毁越共军事基地，此处有大批精锐人民军驻防，四周雷区密布。当5人进入基地外围后，后方杰克·亨里克上校来电通告有一支敌方运输车队即将从沿河公路南面出现，梅林立即带队赶往河边设伏。1分钟后，满载越军的卡车缓缓驶来，卡尔·迪兰发射的榴弹准确命中第一辆，爆炸的火光在黑暗中格外醒目，惊慌跳车的敌人被来自侧面丛林中的机枪火力瞬间扫倒一大片，梅林和科比则在公路另一侧对付逃散的零星敌人。如果战斗中惊动基地周边守敌，上校会再次来电通知越军装甲车队8分钟后将从西北公路赶来增援，这支车队前后各有一辆YW-531装甲车，中间仍然是军用卡车，准备好完全可以轻松收拾掉。



偷袭柬埔寨境内越军基地

仔细观察巡逻士兵的移动轨迹可以判断何处才是无雷安全区，清理周边的暗堡和火力点后，梅林等人顺利潜入基地却意外发现东北角停放着好几辆苏制T-34/85型坦克。科比舔着嘴唇，心有不甘地盯着那些坦克：“真可惜，我只带了2个C4塑胶炸药。”梅林摇头：“这是一座军事基地，什么都能找到。”果然，他们在基地东侧武器库里找到大量TNT炸药。将炸药逐一放入坦克道具栏后，主画面右下角会出现遥控引爆钮，点击即可看到坦克残骸飞天的壮观场面。继续埋设炸药摧毁燃油罐、补给站、武器库和坦克群，最后梅林在基地中部的木屋中找到一个装着绝密文件的公文包。告别尸横遍野的越共基地，5位英雄沿着安全通道迂回到地图西北角撤离点结束了这场战斗。

第三关 胡志明小道（On the Trail of Uncle Ho）

1968年1月25日，柬埔寨，胡志明小道与西哈努克小道交汇处。

越军通过胡志明小道向前线源源不断运送军事物资，靠近的美军战机频频被密集防空火力击落，SOG小组奉命潜入胡志明小道摧毁敌方防空火力点。刚进入战场不久，5人目睹一架鬼怪式战斗轰炸机被击落，机上美军飞行员生死未卜。紧接着亨里克上校通知越军车队3分钟后从南面赶来，伏击车队的理想地点是附近的三岔路口，但那里设有一个敌方哨卡。梅林指挥众人闪电冲锋拿下哨卡，夺取DShK重机枪后封锁南来公路，准时出现的敌方车队被打得起火爆炸，敌军无一逃脱。此时SOG小组收到失事飞行员发来的



越军车队从南面逼近

求救信号，远行至地图西南角消灭越军搜索队后找到飞行员保罗·提贝兹（Paul Tibbets），给提贝兹换上一支AK-47让他随队行动。从背后山坡迂回到山顶上的防空火炮阵地，消灭守军并将携带的C4炸药包放入防空火炮道具栏，走远引爆炸毁第一处防空火力点。

向北推进消灭路口村子中的敌军，在红色标志弹药箱里可找到上百枚TNT炸药，从左侧山坡向山顶防空火炮阵地发起进攻。炸毁防空炮后亨里克上校警告一支敌方装甲车队将于3分钟后从西面赶来增援，当梅林带着大家攻占西侧桥头哨卡时，后方出现越军小股部队袭扰。科比走到桥沟中将C4炸药装入桥柱，然后大家回撤一段距离埋伏，当领头的装甲车驶上木桥时，科比按下起爆钮，一连串震耳欲聋的爆炸将装甲车掀飞到半空。在机枪扫射和狙击手点杀的交织火力下，这支车队很快全军覆灭。SOG小组转战东侧摧毁第三处防空阵地，东北林间小路出现敌方增援步兵，此时任务已经结束，没必要再与敌人缠斗，众人且战且退转移到地图西北角山谷中完成撤离。

第四关 亡命攻击（Die Hard Attack）

1968年1月30日，越南南部，岘港以西的越共军事基地。

美军计划进攻岘港附近的一座越共军事基地，但雷区成为这次行动的最大障碍，基地前沿的机枪阵地使工兵根本无法扫雷。SOG小组奉命从侧翼潜入敌基地摧毁机枪火力点，然而梅林等人又遇到一个大麻烦——神出鬼没的越军狙击手接连射杀了两名美军，原定的穿插路线成了一条死亡之路。在这种情况下只能指望战术素养最高的队长，梅林拖着那杆消音版的M-16从左侧密林中爬进去，绕了好半天终于找到包括狙击手在内的3名隐藏敌人，一通沉闷的点射后，3名敌人全部毙命。通向机枪阵地的道路打通了，SOG小组获得6名友军步兵增援，以及3次火炮打击支援。东面高地上的5座机枪暗堡不难对付，麻烦的是暗堡后面的迫击炮，这东西对步兵杀伤力很大，因此梅林决定先解决迫击炮，对付迫击炮最稳妥的办法是突击冲锋到近前扫射，或者召唤火炮打击轰杀。借助手榴弹拿下5座机枪暗堡后，后方赶来的友军工兵迅速扫清雷场，美军主力随即发动机械化进攻。趴伏在土坑中的越军坦克凭借有利地势顽强阻击着美军的钢铁洪流，他们还有苏制米-4武装直升机提供空中压制。

正面作战打响后，SOG小组可以通过攒积分召唤步兵群和M-48重型坦克，如能尽早拔掉北面高地上的越军防空火力点，还能召唤UH1直升机和鬼怪式战斗轰炸机。越军防空炮也能平射步兵，正面强攻不知要死多少人，最好的解决手段是用迫击炮，端掉越军防空炮后召唤空军摧毁敌营内降落休整的米-4武直，彻底夺回制空权。如果运气好还能顺手干掉基地东北角的越军指挥官。接下来要清理龟缩在土坑中的越军坦克，随处可见的RPG火箭筒价格便宜量又足，用来砸趴窝不动的T-34/85再合适不过，给火箭筒手配个机枪手可有效压制坦克乘员的反扑。全歼敌人后搜寻基地东北角，竹木结构的越军指挥所应该已在激烈战斗中炸塌，按TAB键可在废墟中找到装有绝密文件的公文包。

第五关 遥远归途（Long Way Home）

1968年2月15日，越南北部，河内附近的美军战俘营。

从岘港基地战役中缴获的情报表明，在河内附近有一座关押美军士兵的战俘营，SOG小组奉命前去拯救这些战友。周边地形异常凶险，贸然踏入沼泽必死无疑，还没走出几步就传来一



本关可召唤各种增援


在坍塌的越军指挥所里找到公文包

个坏消息，东岸的越军准备枪决一批美军战俘，距离行刑时间仅剩3分钟！梅林当即下令突击，5位勇士沿着曲折蜿蜒的土埂快速疾行，挡路的越军巡逻哨一律乱枪射杀。从北端登岸的SOG小组迅速包围了刑场，激战后救出4名美军战俘，让他们拾取敌人的武器协助战斗。南面还有一处战俘囚笼，但路上有隐藏的越军狙击手，耐心搜索清除后攻占南面囚笼，砸开牢锁救出另外4名战俘。地图东面出现一座重兵把守的大型战俘营，先不要急于进攻，从南面迂回到最右侧的哨卡，阿姆斯特朗远程狙杀哨卡中守军，其余人员全力切断哨卡与战俘营之间通道，不可放脱一名敌军逃回战俘营，否则被惊动的越军会召唤装甲车队增援，9分钟后从北面出现。夺取哨卡后补充弹药稍作休整，紧接着继续以阿姆斯特朗远程狙杀战俘营中防空炮阵地附近的敌人，将缴获的DShK重机枪推上去压制数量占优势的越军，梅林伺机夺取防空炮横扫千军，操作这大杀器时要小心别打坏营中西侧的卡车。


所有战俘火速撤到东部废庙中

进攻战俘营的战斗打响后会出现10分钟倒计时，届时越军装甲车队会从北面赶来，要抢在他们抵达前结束战斗。派士兵走入营中囚犯区可救出24名战俘，加上先前救的共计32人，让战俘们火速登上卡车或步行向东面寺庙废墟转移，SOG小组殿后撤退，途中遇到阻断公路的河沟应全体下车涉水继续向东前进。经过河沟后地图缩小为以寺庙废墟为核心的丛林，让战俘们进入寺庙内堂躲避，SOG战斗小组在寺庙外设伏阻击敌人，东西两侧公路很快出现越军装甲车队。坚持5分钟后美军直升机赶到，但降落在寺庙内堂的直升机每次只能接走6人，公路上赶来的越军装甲车队越来越多，后面甚至有中型坦克登场。两架友军直升机会暂时协助压制地面敌人，SOG小组也获得1次召唤武直增援的机会，但最后还得靠SOG小组坚守寺庙废墟入口，装备有武器和火箭筒的战俘们也能帮忙，但如果让战俘们阵亡超过三分之二会直接导致任务失败。经过极其惨烈的苦战，所有战俘顺利登机撤离，侥幸生还的SOG小组成员们感觉仿佛经历了一场噩梦般的地狱之旅。


最后的激战

营救战俘行动结束后，这支SOG小组也宣告解散。机枪手吉姆·沃尔什退役后与一伙老兵热衷于玩摩托车，他们也从事贩毒等非法勾当；狙击手桑尼·阿姆斯特朗在越南一直待到1970年，他在一次行动中受伤并获紫星勋章，有报道称苏联人曾派出一名狙击高手到越南猎杀阿姆斯特朗，但他最终依然大难不死；榴弹手卡尔·迪兰阵亡于1969年的春季攻势，死前几小时他刚在全国电视直播节目中接受采访；爆破手比尔·科比战争结束后依然留在军队，他继续从事自己喜欢的爆破事业，全国各地都有他留下的杰作；约翰·梅林在越南一直待到1973年，当政局变化后他选择了退役，像梅林这样有一技之长的人从来不愁没工作，他于1974年受聘经营一座私人武装训练基地，该基地的学员直到今天仍活跃在全世界，这些人都拒绝承认自己与中情局有任何关系。P



包围网，添堵网？

——谈谈策略游戏的“合纵连横”设计

■江苏 十大恶劣天气

对于回合制策略游戏的玩家而言，最有可能导致自己放弃游戏的阶段，其实并不是自身一穷二白，周围强敌环伺的早期，而是游戏的中后期。此时你已经灭掉了昔日的霸主，不会再有势力可能对你构成实质性的挑战，剩下来只是按照游戏目标所设定的那样，以例行公事的方式将那些不入流的派别一个个铲除。至此，“策略性”已经被通过鼠标点选“完成”的应激性操作所代替。最让你痛心的，莫过于那些即将被铁蹄踏平的其他势力，居然还不知道在步步紧逼的强大敌人面前联合起来——他们还忙着互相开打，最多也就是派一两队完全不靠谱的烂番薯部队到玩家面前来送死罢了。即便你选择扮演在吴郡的严白虎，兼职华沙大公国首脑的萨克森国王弗里德里希·奥古斯特一世，抑或是生活在中东沙漠中的某个名叫阿里巴巴·穆罕默德的部落酋长，也不得不面对这个循环——乏味期的到来只不过因为先天条件的不足而稍许推迟罢了。

此时，你一定非常希望这群不争气的蠢蛋，能够像《信长之野望》系列中的“包围网”那样，放下历史恩怨和现实利益的纠葛，转眼间就死死抱作一团，誓与你拼个鱼死网破！只有这样，才能让你积蓄的超强财力和军力派上用场，才能让你真正找到纵然与天下为敌，照样可以实现纵横四海、吞噬寰宇的野望！

战国时代的“反法西斯同盟”

堪称史上最给力的包围网，出现在《全面战争——幕府将军2》中。在你拥有了二十几座城，名望达到巅峰之后，将会看到这样一段名叫“Realms Divided”（天下分）的动画，告诉你将军和大名们已经对你严重不满了。“切，轮得着鬼畜们来给咱们科普吗？”暗荣青们此刻的脸上泛起鄙夷的神情，而接下来发生的是不仅仅要让“信长”系列玩家抓狂，而且就算换了信长公也免不了崩溃的情形……

这种情形具体说是这样的：在跳出包围网事件两回合以后，“贸易中断”信息窗一跳就是十几个，没有人再愿意充当你进口商品的倾销对象，贸易额瞬间从五位数降为零。比起接下来跳出来的十几个“宣战”（内容都是别人宣你）提示框来说，这



瞧，信长大人伙同武田、今川和一向一揆前来决战……这阵容组合真够狗血呀！

眨眼之间，你与其他势力的关系就变成了这样，甭管之前你是多么的维护自己的和蔼可亲的形象



吉川家也向魔王宣战了！

还不算是最坏的消息：在战国乱世中推行和谐理念的玩家是：有女儿就嫁，有人质就送，有钱就撒，有盟就结，以开战为耻，以国家关系地图上的一片绿色为荣，最多打几个叛军城扩充下版图。结果包围网一到，甭管关系是“Very Friendly”的亲家大名、关键时刻曾经拉了他一把的附庸国，还是不知道在哪个犄角旮旯里面混吃等死的小豪族，都会在三个回合里对你宣战；暴力派玩家先前靠着几支搭配合理的满编部队攻城略地，而包围网一到，全面崩溃的经济让部队的维护金难以为继，为了避免国家财政破产而导致民变，只能将大军遣散，压缩战线，结果正中电脑下怀——前线有源源不断的满编部队排队围攻玩家的远征军，后方有敌方冷不丁玩登陆，一下就将玩家的空城抢去大半；别国的目付、忍者、传教士、僧侣在你的领地内横行无忌，拼命诋毁着统治者在民众心目中的光辉形象……总之，包围网一出，不管你之前做过什么，得罪过哪方豪伐，总之你眨眼之间就变成了全日本的公敌，甭说盟友，就连半个肯贸易，哪怕是肯表示中立的势力也没有，这样的“鸭梨”就算是希特勒、傻大木之流也无福消受。之前打得不可开交的的诸势力甭管有什么历史恩怨、爱恨情仇，现在全部结成了牢不可破的联盟，争先恐后地将自己的家底部队往你的领地上砸。什么停战、结盟的外交手段全部失效，这哪里是包围网，这简直就是反法西斯同盟啊！一旦玩家“被包围网”，就必须面对这样一个悲催的现实：所谓的“大名势力”已经不存在了，千奇百怪的家徽背后其实是一个共同的名字——包围网，即便他们战到只剩一座空城，也不会对你的停战交涉有任何的正面回应，这大概就是传说中的“玉碎”了吧。

尽管《幕府将军2》的战略系统在平衡性上做出了很大的改变，然而狗血般存在的包围网不仅仅让你在之前的苦心经营全部化为乌有，而且也让战略系统的绝大部分功能对于包围网一方而言完全失效。很显然，《幕府将军2》中包围网的不合理之处不在于让玩家被天下人围殴，而在于它只有开始，却没有结束，并且对于你来说只剩下来了死战到底这一种选项，难道这就是“全面战争”的真意？



面对这样强大的反法西斯同盟，魔王表示压力很大

这种按照死板条件和规则组织起来，并且必须是以死磕到底这一条道去应对的包围网，其实也是回合制策略游戏的必然。所谓历史模拟的深度和系统的严谨化，本质都是在制约暴兵所导致的扩张的无序化和无脑化。然而玩家始终都可以找到如何实现资源获取和军力产出最大化的途径。于是制作组应对游戏中后期玩家无聊情绪的解决方案正是“添堵”二字——既然玩战略不是玩家的对手，那么AI就发动那些还没有被灭掉的势力来集体恶心你。其实，包围网不过是一种有组织、有纲领、有目的添堵联盟罢了。

综上所述，我们不难看出游戏中“包围网”缺乏深度的根源所在。想制作出真正具有深度的包围网，是要让置身于其中的玩家真正体验到四面楚歌的危机感，并且在瓦解敌对势力联盟之后获得空前的成就感，而不是一个自虐与反自虐的过程。那唯一的方法，就是回归历史，去认知“包围网”背后纵横之术的真实功能和基本特性，从中找到可以同游戏系统相结合的地方。

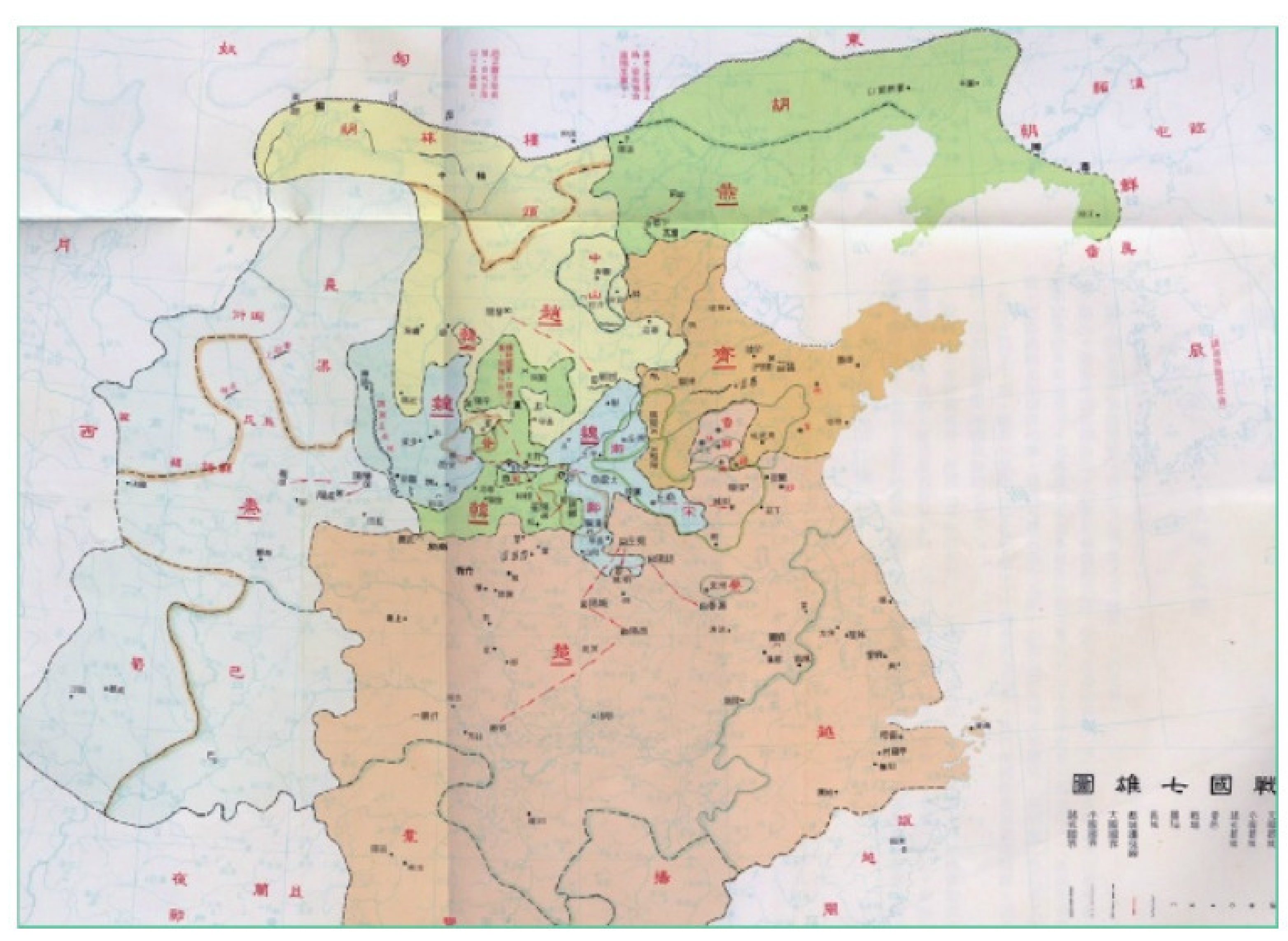
“结网”的先决条件

在战乱割据年代，小诸侯为了防止被大势力各个击破而采取“合众弱以攻一强”，这是很常见的历史现象，而包围网又是其中最为典型性的代表。与传统的军事同盟相比，地缘战略关系在这种特殊攻守联合体身上的作用和影响更加明显。《幕府将军2》包围网发生条件最不合理的地方，在于无视这种地缘利益的冲突，Realms Divided事件实际是对外交关系所实施的Debuff，他势力与你的友好度都在以每回合-100的速度递减，因此三回合后被全日本的派系宣战也就不难理解了。

“信长”系列的包围网事件，则体现出了除了其组织实施的地缘条件；当一个







左上图：领土接壤、非盟友、实力超过其他势力两倍以上，这是“信长”系列发生包围网事件的三大条件，在“太阁5”中，想发动包围网还必须当上幕府将军之后才能进行

左下图：《三国志11》PK版的架空剧本《何进包围网》，以何进篡汉自立皇帝，诸侯讨伐为背景，难度较高

右图：从地理位置上来看，被六国多次联合讨伐的秦国反而是最不容易陷入包围网困局之中

势力（一般为玩家）大于周边势力（必须接壤，不能是盟友）2到3倍的时候，电脑会联合起来形成包围网。比如玩家将毛利家打得差不多，领地已经快和上杉家接到一起去了，三好又被武田消灭了，也已经同自己连到一块，此时势力最大（通常会是玩家）的一方必然会被以武田信玄和上杉谦信为核心的一帮周边大名发动包围网，远在九州的岛津与陆奥的伊达自然不会、也没有必要来蹚这趟浑水。

通过对比，我们很容易看出“南蛮”在包围网设计问题上简单粗暴的作风。不过，近年来KOEI对“包围网”一词的理解也有混乱的一面，比如将镇压黄巾起义的行动称为“黄巾包围网”，将十八路诸侯讨伐董卓称为“反董卓包围网”，以及《三国志11》PK版中的幻想剧本“何进包围网”等等，听上去相当别扭——在以大一统为主旋律的中国历史中，根本没有长时间出现过像日本战国时代那种大规模的封建割据状态，倘若真的要加包围网，应该是放在春秋战国或者更早，此时的社会状态才与日本战国类似。这一时期弱国联盟联合起来对强国的围堵，以及强国对弱国组成的包围网的瓦解，正是概括在了“合纵连横”这4个字之中。

合纵者，联各国制横秦国；连横者，倚强秦而攻伐他国。在苏秦的一手策划下，赵、韩、魏、燕、齐、楚六国在洹水“饮血为盟”，一度将强秦牢牢钉死在原地，“东窥函谷关十五年”。然而六国在地缘上的劣势，已经决定了这一包围网最多只能保证天下无事于秦国，而无法一举消灭这个共同的威胁。这是因为，秦国北有胡宛之利，南有巴蜀之绕，东有崤函之险。秦国有高屋建瓴之势，对六国可席卷而下。六国攻秦则是仰攻，并且兵力被雄关、大河、崇山所阻碍，军力不便展开，而且对于这样一个脆弱的同盟而言，也很难有万众一心战胜艰难险阻的决心。因此数次联合伐秦虽有战术上的胜利，却很难获得战略上的主动性。反观从楚国手中接过反秦盟主大旗的齐国，根本没有山水之险为依托，一旦被强于自己的对手攻击，很难自存。从战略上来看，齐国联合攻秦虽有胜利，却没有实质性的收获。贸然攻楚，不仅自破盟友，而且让自己在没有任何收益的情况下失信于诸国。后来又回到近攻路线去消灭用以战略缓冲的宋国，虽然得到了一些土地，却暴露在多国围攻的战略态势之下，最终被连横战略所发动的由赵、楚、韩、魏、燕五国组成的“反齐包围网”所剿灭。

综上所述，游戏中成立包围网的条件，以及参与者的数量和之后的攻略态势，应该是基于地缘战略关系，而不是单纯是为了制约而制约，为了削弱而削弱，为了增加挑战而增加挑战，让剩下来的势力抱成一团围攻玩家了事。过于机械化的包围网形成条件，是导致之后游戏流程陷入混战死循环的首要原因。

“破网”的基本思路

那么看似强大的包围网的死穴又在哪里呢？让我们来看看KOEI所称的“反董卓包围网”，游戏中你看到的所谓十八路诸侯，除了为首几个在日后的三国历史中留下浓墨重彩的人物以外，其余不是没兵，就是没粮，有的还没地盘，又没有特别的大义名分，只是靠一两个人临时召集的——没看见很多队伍头头一挂，就瞬间灭团了？虽然《三国演义》上写得很精彩，又是温酒斩华雄，还有三英战吕布（关二爷一脸无辜状的表示，这些都是罗导的安排呀！），实际上关东军事集团根本就不想拿自己的血本去同关西军事集团的主力军去死拼，各路将领都将保存实力，互相提防放在了首位。只有曹操这样拥有战略眼光和超强野心的人才会主动出击（结果一遇徐荣的正规军便中箭落马，马仔们作了鸟兽状散去了，联合军战斗力之差可见一斑）。关东联盟的自行瓦解只是一个时间早晚的事情，被定格为“好色”“贪杯”“大胡子”“死胖子”形象的董卓，当然看出了这张包围网的致命漏洞。他只需要派手下猛将制造一些具有威慑力的战术性胜利，便



老虎和魔王并没怎么对立过，因为领土不相接，一度还联姻。在一把年纪的时候得到了将军的诏书，由此终于能够合法化的进京上洛，只是没估计到自己会死在上洛的途中，由此看来，他与魔王拼个鱼死网破的决心也没有在与JJ对阵的时候大



不是以色迷迷，就是醉醺醺的死胖子形象示人的董卓，其实非常清楚十八路诸侯的真实想法



5次中东战争，阿拉伯国家发动的“以色列包围网”全部失败，这里面固然有美国对以支援的外因，然而究其根本，还是源于阿拉伯联军内部的思想不统一

可激化义军之间的矛盾，待他们自相残杀，混乱不堪之后再高举大汉王师威风，坐收渔人之利即可。若非出现那个姓吕的二五仔，天下恐怕早已经被董家掌握。

左图：根据一些现代史学家的考证，苏秦和张仪并不是同一时代的人，但这一观点显然无法得到主流认同

右图：如果按照史书的记载来看，《三国志11》中张仪（隐藏人物）的形象已经足够美化了





日本战国历史中“货真价实”的包围网，同样存在这种勾心斗角与彼此观望的“特色”。发生于1570年的信长包围网来势汹汹，但其中三好党、本愿寺之流，同信长这样的老虎相比只能算是猎犬，实质就是一群墙头草。只有甲斐的武田、北陆的上杉和中国地区的霸主毛利氏才是包围网的主力，然而他们其实暗地里也各怀鬼胎，都希望“盟友”去同织田军拼个鱼死网破，好坐收渔人之利。魔王在第一次包围网形成初期的处境可谓是风声鹤唳，险象环生，三方原会战中又损失惨重，只有家康这个好“基友”一直陪伴着自己。但当武田军由于主将（信玄）病逝而返还之后，包围网实际就已经崩坏了，只剩下浅井、杂贺众、一向一揆这样的收尾工作需要处理了。“信长”系列的包围网事件能够部分体现出敌军在协调性和投入力度上的不足：最难的往往是敌人的第一波攻击——往往是几个主力集体出动，只要熬过去之后，接下来就是散兵游勇式的骚扰战。只要你的兵力足够，就可以委任电脑防守数个方向，自己坐镇敌人所选择的主要突破口，然后就是不费吹灰之力的胜利和抓取大批俘虏用于免费扩军了。

对照历史，我们不难看出，唯有利用包围网成员们之间的矛盾和自保意识，以游说、收买、刺杀、反间等方式进行分化，辅以军事恐吓和打击，方能以最小代价打成最大战果。游戏中包围网事件发生之后，恰恰应该是对策略投入要求最高，最富有战略挑战性的时期，而不是考验玩家在AI联军面前“Hold住”的能力。历史上的秦国之所以能够突破六国的封锁，最终不出一兵一卒，让包围网转嫁到劲敌的身上，靠的就是出色的外交策略：首先死死地笼络住齐国，让五国失去外援。在秦国连横与六国合纵的较量中，连横最终战胜了合纵。堪称中国古代历史上最强拆台高手和忽悠专家的张仪，正是这一包围网的第一推手。张仪利用诸国对强秦的恐惧以及对彼此的不信任展开游说，创造了这个辉煌的外交胜利，为秦国后来的统一中国创造了条件。这位一次又一次突破困局，高瞻远瞩同时又睚眦必报，亦庄亦谐的战略大师，其所开创的“忽悠学”，也被KOEI认证为一种属于智慧型人才的高端技能——论客（张仪恰恰是《三国志11》的隐藏人物）。具有此技能的人物，在派往敌营实施外交的过程中只要能触发舌战并且赢得胜利，就强制实施自己的外交意图。比方说初期处于三无状态的刘备，就是靠具有论客技能的简雍和孙乾在狼窝般的险境中生存下来的。简单难度下即使对方是险恶关系，无论是去讨还俘虏、停战还是难度更大的化干戈为玉帛（结盟），都有很大几率能够忽悠成功。按照自己意图结盟，就可以向同盟们请求（通常要给点辛苦费）使其攻打某个据点，从而以主动方式发动对一方势力的包围网。任再强的势力或者势力合并后产生的新联合体，都难以奈何得了三寸不烂之舌的威力。



英国所编制的法兰西包围网，实际是通过海权和巨大的财政优势来完成的，第四次反法联盟失败之后，英国在欧洲大陆只剩下了葡萄牙这一个桥头堡，然而即便如此，最为致命的第五次拿破仑包围网依然在很快时间内形成了

历史性与模拟度的统一

木秀于林，风必摧之。小到封建领主，大到现代国家之间的竞争和对抗，列强都不允许一家独大的情况出现，这种围堵与反围堵对抗的最终结果，将会导致实力分配的新一轮洗牌。回合制策略游戏中已经能够提供完整的外交系统来实现玩家的意图，《三国志》系列甚至有能够再现纵横之术功能的“论客”技能的存在。然而总体来说，同电脑的交涉结果还是通过固定公式计算出的最终数据来决定，AI势力依然无法基于整体利益来做出判断。当玩家扩张的时候，同所有势力的友好度都在自动减少，因此游戏进入中期以后，他势力不分青红皂白地一拥而上，这是一个必然会发生的结果。另一方面，在战略游戏中发动一场针对别国的战争，所得到的利益未必会很大，但对自己的负面影响一定是微乎其微，于是战争很自然的变成了扩张地盘的优先手段，对运筹帷幄快感的追求，很快就会被如何利用游戏系统爆兵、爆科技、速推所代替。这使得外交手段的主要功能，最多也只是在早期用于防止出现多线作战的局面。当中后期玩家被电脑势力群殴之后，除了拿处于绝对优势的军力杀出重围以外，玩家根本就不会想到去搞什么连横。像“论客”这样本应该在突破包围网的过程中发挥重大作用的技能，在这种基调之下反而起到了反效果：比如占AI一个城市，马上用论客去和谈（最多塞点儿小钱），休战半年趁其不备再占它一个城市，如此反复，电脑所扮演的君主仿佛就是被打一拳，给块糖吃又乐呵乐呵的傻蛋了……这些由于技术限制所导致的矛盾，使得在游戏所模拟的历史大势中表现具有逻辑性和历史性的纵横战略，成为了空谈。

正因为如此，将历史中“包围网”的形成原因、组成、瓦解过程完整交代清楚，既有战略游戏运筹帷幄的快感，同时也不至于将“历史”二字完全丢到脑后的唯一可行的方法就是短剧本——将那些精彩的“破网”战略，用一个个任务目标的方式来引导玩家的游戏思路。比如《拿破仑——全面战争》所呈现的第五次反法联盟剧本中，身为盟主的英国财大气粗，海军实力雄厚，在欧洲大陆却没有任何进攻跳板。在第四次反法联盟中第一个跳出来进攻法国，却在一天之内被彻底打残的普鲁士虽说是反法联盟的一份子，却不敢对法国表露任何敌意，没准撒几个小钱还能换来同盟关系。至于俄罗斯，基本上不要指望看到他们的军队出现在西欧的土地上。反法联盟看似来势汹汹，实质的威胁有限。玩家的策略同当年的皇帝陛下完全一致：先攻略奥地利，《维也纳合约》一签就立刻挥师柏林，教训“好了伤疤忘了疼”的普鲁士人，然后留下内伊、达伍元帅看家护院，皇帝亲率大军待冬天一过就远征莫斯科，一劳永逸地解决“拿破仑包围网”。然而在完成当年拿破仑未能完成的胜利之后，游戏却以滑铁卢战役之前的过场动画和画外音方式，告诉了每一个玩家们即便获得了伊比利亚半岛和俄罗斯的胜利，规模更大的第六、第七次反法联盟的组建也只是时间问题：拿破仑的意图，是在无法通过海上入侵的方式征服英国的前提下，以军事方式推动大陆封锁政策（《柏林敕令》及《米兰敕令》），以传统的陆权方式封锁英国。然而这一做法让已经进入商品经济时代的欧洲大陆承担巨大的牺牲，不顾大陆人民的利益，违背了经济发展规律。更为重要的是，一味通过暴力方式突破英国的包围网，最终让欧洲人民产生了民族意识，让拿破仑自己成为了公敌。在游戏的反法联盟战争（Campaigns of the Coalition）模式中，拥有强大海权和经济优势的英国，则充分利用拿破仑由于迷信军事而产生的巨大战略失误，通过资助大陆国家、海上封锁、登陆打击的方法，完成这场断断续续打了16年的漫长战争的最后胜利。



特拉法尔加海战中的完败，标志着法国从此无法入侵英伦三岛，消灭这个阻碍“欧洲一体化”进程的搅屎棍，图中出现的两位海军将领分别是这次战役中法、英两军的指挥官维尔纳夫与纳尔逊


拿破仑发动远征俄国的战争，实际是因为俄国单方面退出大陆封锁政策，迷信武力的皇帝希望通过战争来获得对英包围网的持续存在，结果却为自己日后的完败埋下了祸根


《三国志11》的玩家自创春秋战国剧本，合纵与连横两大战略的对抗是这段历史的主轴

纵横之术不仅贯穿了春秋战国历史，而且也是整个人类进入封建时代之后政治、外交和军事斗争的主轴。它有时被称作二虎竞食之计、驱狼逐虎之策，有时又被冠以“多边联盟组织”等名头，进行着“集体防务和维持和平与安全方面共同努力，促进XXX地区的稳定和福利”的伟大事业。日本历史题材ACG爱好者们所熟悉的“包围网”，是其中一种最直观，同时也是最容易以游戏方式进行再现的一种表现形式。然而由于战略游戏还很难脱离直观的数据计算，去权衡和取舍共同利益与内部矛盾，“包围网”本身依然维持在给玩家添堵的水平，莫名其妙被宣战，乃至被围殴的情况依然多见，无法表现出纵横之术的精意。即便能够获得一群盟友，你所能做到的仅仅是“他们暂时不会打我”，更不要说利用策略联合AI势力，同敌对势力群展开集团对抗了。再现合纵连横的艺术，对于游戏设计师而言，依然是任重而道远。

腐女能顶半边天

女生可游戏亦可游戏

■ 山东 kipotter



现在，就如同女性用电脑是一件理所当然的事一样，没有人会质疑女性是否应该玩游戏了。50岁的宿舍管理员大妈可以半夜玩偷菜，70岁的奶奶也可以与汤姆猫聊天。根据日本国内的一项调查显示，有26.9%的女性表示希望将收录菜谱的NDS作为自己的嫁妆。任天堂也和美男偶像团体“岚”，男星元彬等合作，在电视广告里吸引女性玩家们的眼球。游戏已是许多女性生活中不可缺少的一部分。“她”游戏时代到了。

大众向游戏，女性玩家与女性核心玩家

基本上所有人都喜欢玩《植物大战僵尸》这样简单轻松的游戏，但不是每个人都能接受《恶魔之魂》这种难度绝高，操作复杂的核心向游戏。由于男女本身的体质差异，空间能力更好的男孩更加“眼疾手快”，对这类游戏的适应程度要强于语言能力更优秀的女孩。既然有普通女玩家，就必然有文艺女玩家，有不少喜欢寻求挑战的女玩家对核心向游戏情有独钟，这些女性核心玩家在喜欢游戏的类型上与男性核心玩家并无太大分歧。有人说，核心玩家不分男女，这话不无道理。

普通女性或许会喜欢玩有着更多交流的网络游戏以及轻松的强调交流的单机游戏，例如《动物之森》和《第二人生》。而NDS和Wii这两台游戏机也分别有7成和6成的女性玩家，这两台以“健脑”和“健身”为主题的游戏机将大量女性带进了休闲玩家的行列。如今休闲玩家的数量已经可以达到核心玩家的10倍以上。就算是非常需要技巧的游戏，也为了迎合休闲玩家们做出了许多善意改动。比如马


《恶魔之魂》准备好一出门就死个几百回了吗？



来自“岚”的5位美男为3DS的首发助阵

里奥和雷曼近期的新作中都加入了“辅助过关”系统，当玩家在同一关中死亡次数过多，系统会自动引导你过关甚至直接跳过这个关卡。这样更加平易近人的设定，可以让不同水平的玩家都能乐在其中。

随着玩家数量的增多，新的游戏类型也不断出现，这其中就包括了专门为男性和女性玩家设计的男性向和女性向游戏。

男性向游戏与女性向游戏

大部分游戏没有明显的性别倾向，虽说像《侠盗猎车手》这样的游戏更受男性欢迎，但也并非专为男性开发。就像漫画分为少年漫画、少女漫画与青年漫画等一样。同为集英社旗下杂志的连载作品，少年漫画的代表《海贼王》与少女漫画的代表《NANA》的销量在一段时期几乎不相上下。与漫画相似，“男性向（女性向）游戏”指的就是主要针对男性（女性）市场所开发的游戏，这类游戏以文字冒险类的居多。比如KEY社推出的《KANON》《AIR》《CLANNAD》三部曲，就是非常著名的男性向恋爱游戏（Galgame）。

现在，小众向（销量过万就会被称为神作）的男性向游戏也被一般玩家所接受，比如大红大紫的《Fate/stay night》，其销量甚至不输给一般的游戏大作，改编的动画和电影也颇受好评。《同级生》和《秋之回忆》系列更是不少玩家的恋爱启蒙书。但近些年流行起来的女性向游戏却依然不被大众所熟知。

《心跳回忆》本是男性向恋爱游戏中的名作，藤崎诗织也是令当时无数玩家倾倒的女神，但这个系列持续萎靡不振，反而在推出面向女性玩家市场的“女生版”后大受欢迎。于是无数的厂商由此发现了女性向恋爱游戏的“钱景”，并投身于其中。如今市面上的女性向游戏已经可以用“百花齐放”这样的词形容了。光荣公司的名作《遥远的时空中》就是女性向恋爱游戏的代表，其剧情可以用“多男追一女”来概括，和现在文学界很流行的“玛丽苏”有些相似。这类游戏的标题一般起得很华丽，比如《耽美梦想》《歌之王子殿下》等，就好像在警告着男性玩家们应敬而远之一样。

而像游戏《真三国无双》和《战国Basara》这样虽然属于大众向游戏但女性玩家数量占优势的游戏，我们也可以称其为“偏女性向游戏”。这类游戏里男性角色很多，女玩家们不仅喜欢享受游戏中一骑当关的快感，也对游戏中男性武将之间的暧昧关系情有独钟。

此外，女性向游戏中还有最主要的一类，这是一般人很难堂而皇之拿出来玩的游戏，但标题反而都起得很含蓄。比如单看“花町物语”四字，您能

左上图：《圣书外典》被正式引进中国市场

左下图：《同级生2》是不少玩家的恋爱启蒙书

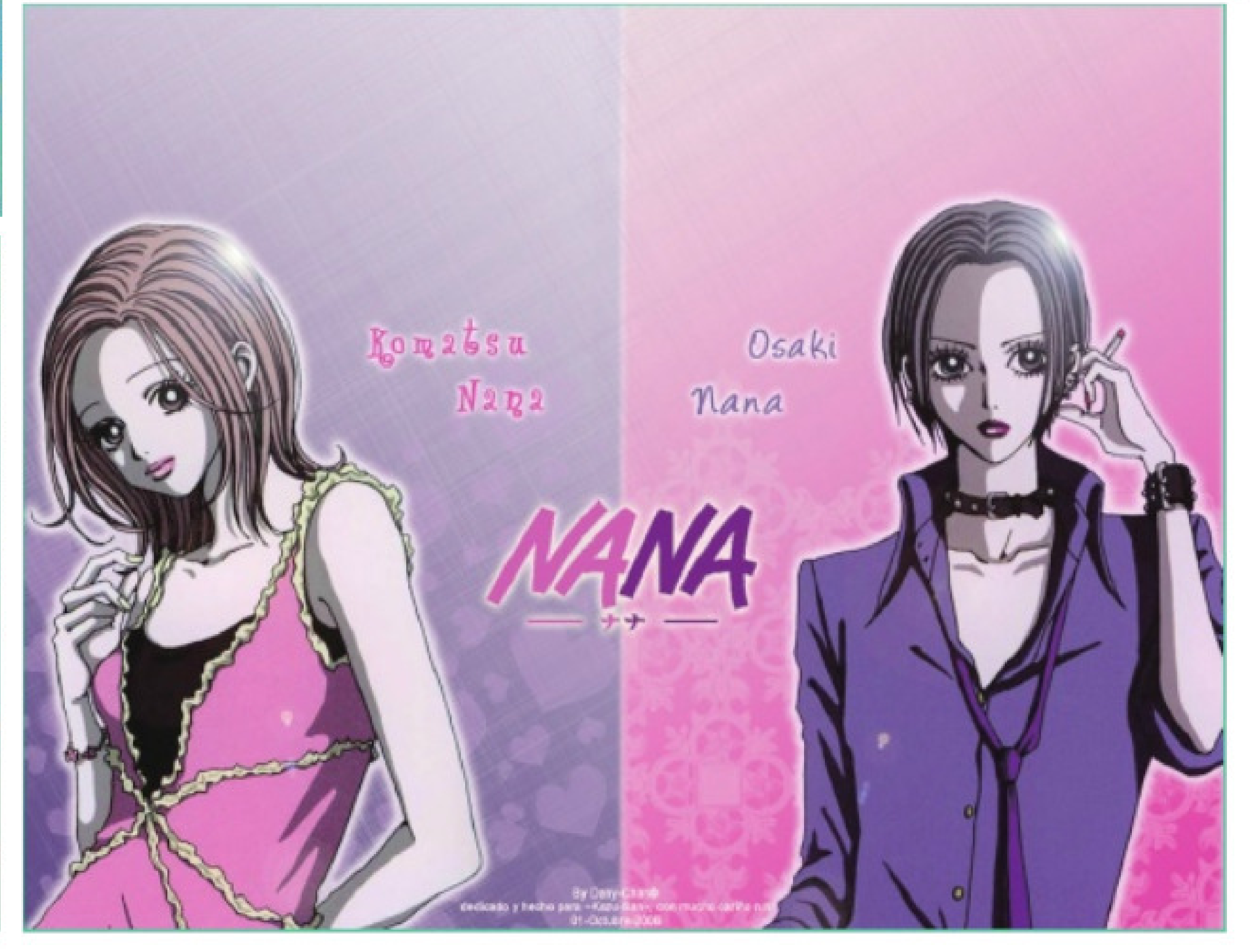
右上图：光荣乙女向名作《遥远的时空中》

右下图：矢泽爱的《NANA》是最著名的少女漫画之一









分辨出这游戏是什么类的吗？笔者的膝盖就曾经中过这么一箭。某次在游戏店里没细看，随手抓了张封面非常三俗的游戏准备回去“小试身手”。但不幸的是，屏幕上不断出现一个又一个的“纯爷们”并引起群众的围观，为避免事态进一步扩大，只能忍痛割爱退出了游戏——这就是如今最具话题性的“BL（BoysLove）游戏”，以描述男人之间的恋情为主，多为PC上的成人游戏，一般采用男性为主角。主角的类型大多为“受”，但像《鬼畜眼镜》中的佐伯一类进可“攻”退可“受”的主角也颇受欢迎。喜欢BL游戏的女性玩家通常被称为“腐女”，这是个从日语中来的词，又有着“同人女”“耽美狼”等级别略有差异的别称。

虽说女性向游戏多为文字冒险游戏，不过也经常有其他类型或夹杂着其他要素的作品诞生。比如正式被引进大陆市场的女性向游戏《圣书外典》就采用了卡片游戏的战斗方式。最近上市的《女孩RPG 灰姑娘生活》也属于正统的养成＋角色扮演类游戏。大红大紫的即时恋爱游戏《Love Plus》如果仿效其前辈《心跳回忆》推出“女生版”，为女性玩家们提供一个随叫随到的男友的话，也一定会大受欢迎。不过不管类型如何，男性声优阵容都是其中最重要一环，重要程度甚至超过游戏本身的素质。女性向游戏同样有多样的衍生产品，漫画、手办、广播剧及电影等。

主角的性别与游戏的性向并无太大关系，有些玩家自诩只玩主角为男性的“爷们游戏”，其实这其中绝大部分相当不爷们。因为主角为男性的游戏却并不一定就是《战神》《战争机器》，也有可能是只有男性角色组成的BL游戏。同理主角是女性的游戏如《空之轨迹》《猎天使魔女》等也并非女性后宫游戏。在欧美RPG中玩家更是可以自由选择性别，您说这是男性向还是女性向呢？

游戏可以简单地分为大众向、男性向、女性向三类，呈三足鼎立之势。这或许是几个很少有交集的世界，性别就像一座高不可攀的墙一样将它们隔开。平时玩玩《使命召唤》打打《上古卷轴》的玩家们很难对《秋之回忆》感兴趣，男性玩家也很难一看到男角色之间的暧昧剧情就兴奋地喊“Yooooooo”。但这也并不能阻挡游戏文化的互相交流，在世界最大的同人作品展会Comiket中，女性向同人摊位的数量已经超过了男性向的摊位，很多厂商都不得不开始重视起女性向游戏这块富矿！根据前文所述，大众向游戏的女玩家同样在逐渐增多。如何讨正在迅速增加的女玩家们的欢心，是游戏开发商们必定要研究的一课。



《鬼畜眼镜》，这年头可攻可受的男人最吃香



只有男性角色出场的《花町物语》堪称“纯爷们”游戏

大众向游戏中如何利用好“腐元素”

在搜索引擎里搜索一下“仙剑、配对”这样的字眼，平时沉浸在“爷们世界”中的男玩家们或许会有惊人的发现。套用那句著名的广告词“一个世界在等待”，或许你会深陷入另一个世界中不可自拔。如今“腐文化”已经被越来越多的人所了解，现在男性之间互相称呼为基友很普遍，不管彼此间是否有正当或不正当的男男关系。



“奥州笔头”独眼龙伊达政宗



尤利和弗林，传说中的夫妻合体技！

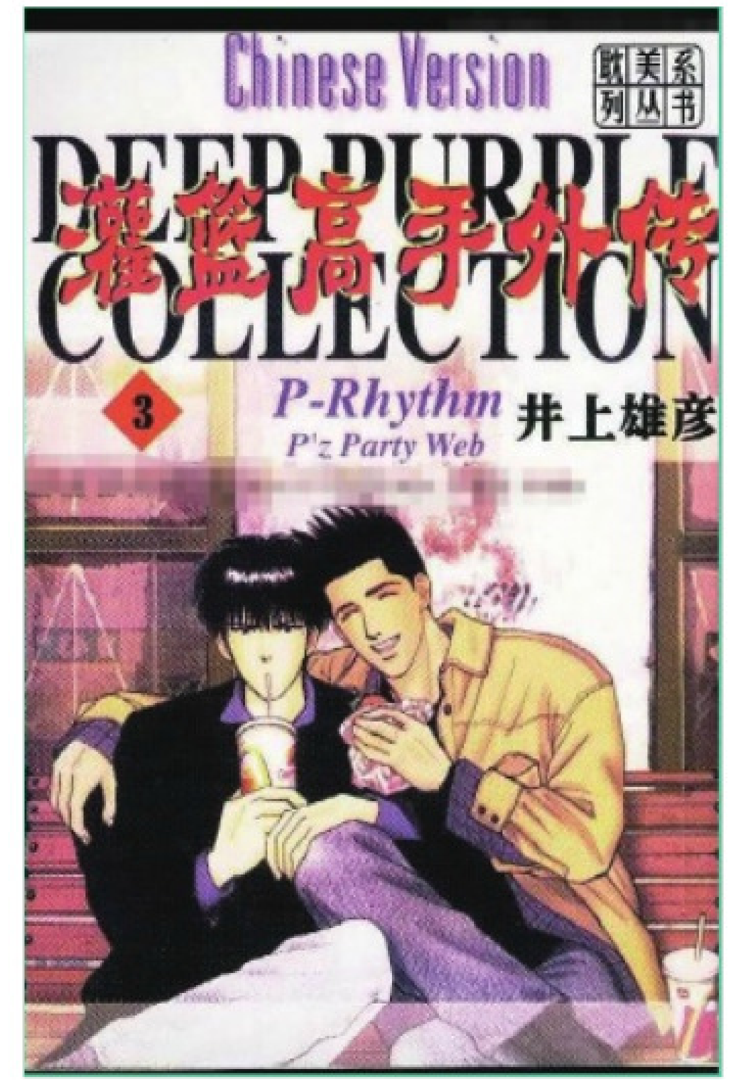

“仙剑五”中的“断背”

在这个就连“零轨”和“碧轨”都有“基情路线”的时代，腐元素同样可以说是大众向游戏里必备的调味剂。龙阳之好断袖之癖自古有之，我们的大侠们也很难做到两袖清风。就像《仙剑奇侠传五》中龙幽和云凡的基情插曲一样，那深情一吻大家至今仍争论不休。姚仙在微博上戏称这段是北软的腐女们想出来的，他本人在给玩家签名的时候也经常被要求签“幽云”之类的词。玉书青石作为官方王道配对深受群众喜爱，各种各样的“玉青”同人作品层出不穷，他俩相守一世恐怕是每个玩家的心愿。支线“盼君归”中，“特立独行”的蔡书生居然也不要娘子要“狐兄”，毅然与之携爪同去，看起来恋爱这东西真的不是种族和性别能制约的啊。游戏中增加腐元素，除了可以吸引女玩家的注意，更可以增加玩家们茶余饭后的谈资，加一个“基情结局”就能平添不少销量，何乐而不为呢。

事实上，大部分游戏都可以增加一些类似的桥段。《龙腾世纪》《神鬼寓言》等美式RPG中，主角可以与同伴们发展好感度，好感到了一定程度就可以一同步入大人的阶段，不管两人性别是否相异。《火焰纹章》等战棋游戏有着“支援”这样的设定，男性队员之间支援等级太高的话，就难免冒出一些“不淡定”的对话。就连大名鼎鼎的《超级马里奥》系列，也曾有将小恐龙耀西的“女友”设定成雄性的基情一幕。甚至在体育游戏《FIFA12》中，男性球员之间进球庆祝动作也是“基情满满”，以至于玩多了你会认为本泽马将C罗从背后追着扑倒硬压着不起来之类的爱意浓浓的庆祝动作再正常不过了。游戏里甚至还有进球后和对方门将拥吻的Bug。连上世纪90年代初期的游戏《勇者斗恶龙Ⅲ》都有着伪娘酒吧这样的设定，不过最终还是抵不过舆论压力删除了相关内容。

腐元素应该怎么利用？所谓腐女，就是见到什么都会拿来配对，去想象。这也就是同人文化的活力所在。这种想象，是对于传统的“兄弟情”的一种升华，是一种婉约的更接近柏拉图式的情感。所以大众向游戏在表现这种情感的时候千万不能太直白，要有一种朦胧感，通过一些若有若无的暧昧的互动，生死时刻哥们之间“把我的背交给你”这样的台词来表达。剩下的留给玩家自己去遐想就好，距离才能产生美。

「仙剑」的官方“玉青”漫画



这哪是井上老师的作品啊！注意右上角血淋淋的一个黑字！！

当年还没有女性向游戏这一说的时候，大家都认为女玩家们会喜欢玩《古墓丽影》，却不清楚劳拉伟岸的胸部丝毫不能吸引到正常的女性。如今《战国Basara》这样一款纯正无双动作类游戏却拥有大量的女性玩家，参加游戏的宣传活动“Basara祭”的观众九成以上都是女性（男性会不会不好意思参加呢），举办方也投其所好邀请大量为游戏献声的男性声优前来表演。游戏的定位并不像《太阁立志传》等忠实于历史的游戏一样，为迎合女玩家们的喜好，个性突出长相帅气的伊达政宗和真田幸村成了游戏的招牌角色，浪子前田庆次也比他的主子“猴子”更有号召力。给这些人物配以奥州笔头、绚丽豪壮、青天白日、天霸绝枪等帅气十足的称号，再加上保志总一朗、中井和哉和关智一等男性声优千变万化的声线，很难有女性不会为之倾倒。游戏作品中有特点的男性角色越多配起对来就越容易，比起人头数有限的“仙剑”等RPG，出场人数足有一个连的《战国Basara》优势实在太大了。如果要将身边的女性朋友带入耽美的世界，《战国Basara》或许是比《网球王子》更好的入门教材。

此外，在一款游戏中增加腐元素，也并不妨碍它成为一款男性也喜欢的游戏。《薄暮传说》就是个典型范例，这款RPG在男女中都有着极高的人气。游戏的男主角尤利和他的好基友弗林青梅竹马一起长大，曾并肩作战却走上了不同的道路，但都贯彻着正义的信念。男玩家为身份不同却又情同手足的两人之间的友情所感动，腐女玩家们也为游戏中两人整天眉来眼去，将正统女主角艾丝缇尔晾在一边而脸红心跳不已，将其视为“孙策周瑜”级的经典配对。后来的游戏完全版中也趁机推出了两人的

“夫妻合体必杀技”等。《灌篮高手》被男性视为纯爷们漫画，同样也是腐女们的灵感来源，甚至有粉丝画出了画风几乎可以乱真的同人漫画“灌篮高手外传”。仙道流川二人在比赛和一对一的练习中因球生情并走到了一起。不过直到两人迈过世俗深情一吻后，笔者才发现自己被拖下水了——因为盗版书的封面上竟赫然印着“井上雄彦”4个大字。

像我们前面说的，“仙剑”中为迎合女玩家增加了腐元素，但有一些女性玩家就对游戏中为迎合女性玩家而特意增加这些感到反感。自然，不是所有女孩子都喜欢帅啊腐啊，一见到男性角色之间的暧昧动作就想入非非。但能够针对新兴的女玩家们去实实在在做一些符合女性审美的内容，这是游戏业与时俱进的表现。再美味的菜也不可能满足每个人的口味，随时有可能被内容蛊惑被“掰弯”的男玩家们都没有意见，作为旁观者的女玩家们也就一笑了之顺其自然就好。况且像“仙剑3”中景天坐拥双姝成为人生赢家，是不是男玩家也要跳出来傲娇一下我们男人可不是每个人都喜欢这种后宫剧情别误会了呢？




球场上的兄弟情



卡罗尔你就算不进球，也不要……

游戏间没有不可逾越的鸿沟

在有些论坛上，很多男性玩家感叹没有女生玩游戏。但在女性向游戏论坛里，女玩家们也会发出相似的感慨。宅腐一家是个美妙的梦想，但两者之间互相缺乏了解和沟通也是事实。现在的同人展都是宅腐分区，笔者就有一位男性朋友就很不幸兴致勃勃地拿着一张腐票参加了展会，回来后就像被传销组织洗过脑一样目光呆滞，可见平时受到的教育之少（笑）。

到了21世纪的今天，性别之间仍难称平等。像近期很流行的《我的妹妹不可能这么可爱》等作品一样，女孩子玩男性向恋爱游戏会被人认为是“萌点”，女孩子穿男装也会被认为是“中性”“很酷”。但相对，例如一个壮汉偏偏喜欢玩一堆男性卿卿我我的游戏，这或许是比起游戏本身更难以让人接受的事情，甚至会被人认为是病态。正如《放浪男孩》这部漫画中描述的一样，世界能容忍穿男性制服的女主角，但穿女装上学的男主角只会受到欺负和排挤。女性的世界相对男性的世界可能更难进入，跟男生混在一起踢足球的女孩子随处可见，但男孩子天天在女孩堆里玩过家家就有可能被父母带去看心理医生。

数量如恐龙般稀少的“腐男”是极其不引人注目的一群人，他们并非喜欢百合，而是像腐女一样热爱耽美。可能大家不一定能理解，但腐男并不一定就是Gay，近水楼台未必就能先得月。既然女性可以对男性之间的情感抱有美好的憧憬，并将其发展为一种流行文化，那一部分男性对这种柏拉图式的感情产生兴趣也没什么可奇怪的。虽然他们因为容易被其他人（包括腐女）误解自己的性取向而轻易不敢表明自己的身份，但他们确实是存在的。所幸游戏还可以网购，否则腐男们插在买BL游戏的红粉军团队伍中很难不被围观。

虽然如今“腐文化”已有燎原之势，但很多人对女性向游戏的看法就好似对待网瘾一样，唯恐避之而不及。不过就像大家对吕丽萍夫妇在网上的言论嗤之以鼻一样，世界在向多元化发展，人们对电脑和网络的了解，从高科技到洪水猛兽再到居家必备的工具也只不过用了短短几十年嘛。总有一天，女性向游戏可以站直了腰杆，呈现在世人面前。

况且，世上远不止两种性别那么单纯，著名社交网站Google+就提供了除男性和女性之外的性别供用户选择。这个世界上没有绝对的墙壁存在，不管是男人之路还是女人之路，都是人之路，存在的就是合理的。《只想告诉你》等少女漫画照样很受男性欢迎，周刊《少年JUMP》也有三成的女性读者。男人可以玩《星座彼氏》，女人也可以玩《Clannad》，不必在乎别人的眼光，既然同为名作，就必然能找到一份属于自己的感动。P


《放浪男孩》左边是男主角，右边是女主角

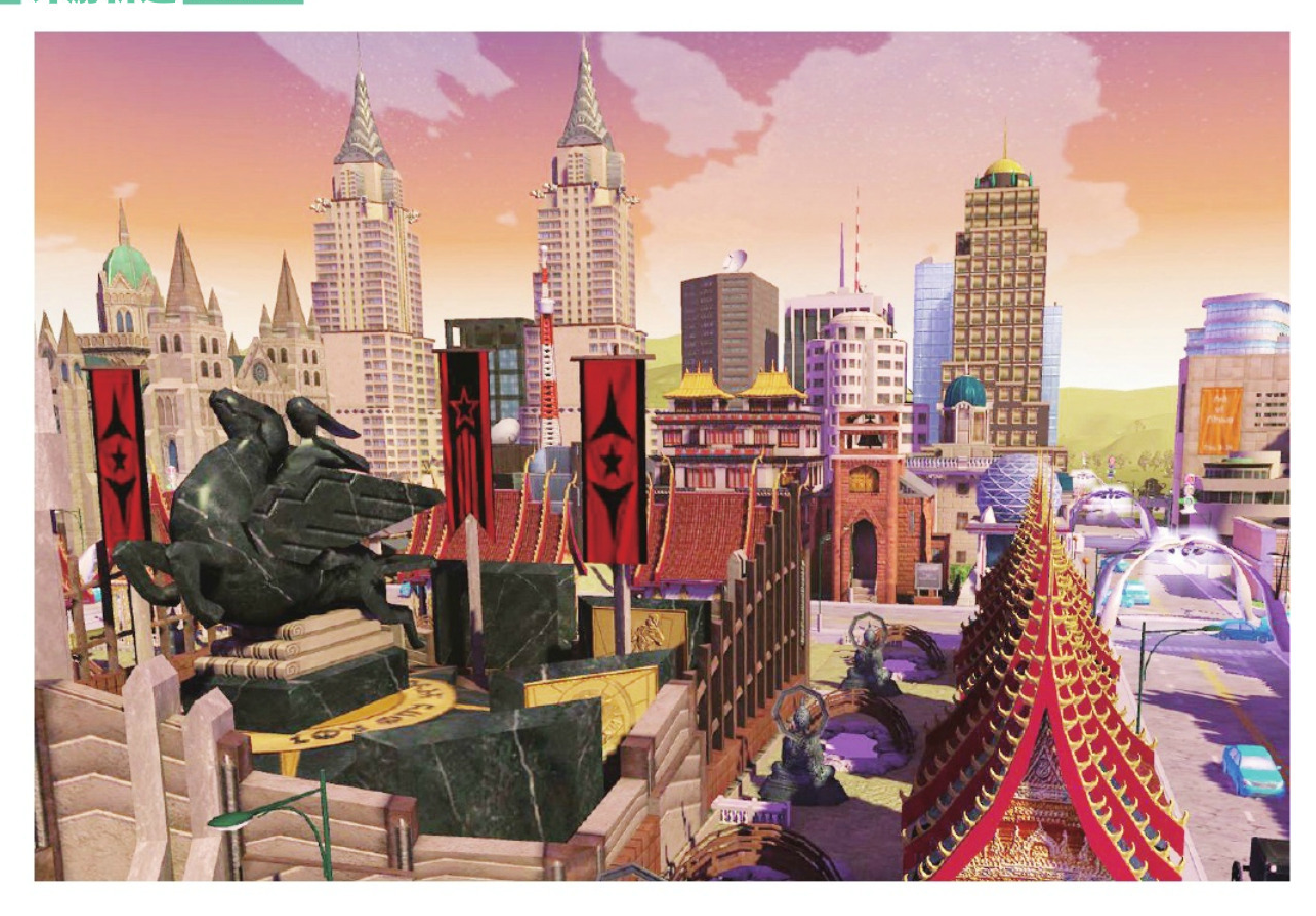




腐男塾和腐男可不是一个概念



纯爱漫画《只想告诉你》照样很受男性的欢迎



不仅仅是游戏

网游的社会学寅变

北京 暗影游侠

这绝不是讲述某种学术理论的论文，就算真的有一部关于该领域的学术图书问世的话，接下来的内容恐怕就连选入序言部分的标准也不够吧。如果儿时关于红白机、GBA或者小霸王的记忆还模糊储存在你记忆的长河中，也大概记得过去几年中所体验过的在线类型游戏。那么不论是否走向社会、是否成为自己孩子的爹妈，甚至不论对接下来的内容是否感兴趣，相信这些内容里总会有一些可以引起共鸣吧。

先从游戏开始概述。如果从2000年出现的《万王之王》网游开始计算到2010年的这10年间，中国网游行业整体处于明显且快速的上升期。论产值，将中国以单机为主的游戏业从2001年近3亿元的销售额发展成为产值数百亿的完整产业链；论玩家，截止2010年10月份，中国网游玩家群预计为7600万，相当于欧洲数个国家的人口总和；论影响力，造就了越来越多的在海外上市的网游公司和相关的业界巨头，并开始向海外输出中国的游戏产品，甚至相应的价值观比如道具收费模式什么的。当然除此之外还有网游引发的争议所带来的负面影响。论政策支持，中央有关深入文化体制改革的会议上，确立了“文化强国”的政策方向，相信网游也会在将来起到不容忽视的作用。

网游社会

网游变了，10年的时间已经让这个“孩子”变得有些过于成熟，这种变化对于经历过的人来说也许有点五味杂陈。对于大部分玩家来说，网游漂亮了，好看了，“性格”（游戏类型）变得多样了，还有了更多的“兄弟姐妹”（网页游戏、社交游戏、手机网游等），当然让玩家花的钱也更多了，不过这是对于大部分正常玩家而言。对于少部分但出于各种目的与盗号、外挂还有私服等行为沾边的玩家而言，网游从他们的副业变成了他们的主业，这也要拜网游产值的急速膨胀所赐。对于正常进行游戏但是以打金代练为业的从业者来说，网游也成了他们的衣食父母，哪怕是暂时的。

不仅是玩家，这种变化对于企业来说也许更为深刻，网游已经从十年前一棵听


华夏特色：人多好办事


网游低俗宣传擦边球


打金代练的生活，黑白颠倒的人生

话的“摇钱树”变成了一个理智的赢利项目，说网游理智是因为它还有可能让投资者赔钱，它究竟是聚宝盆还是市场毒药？企业和市场也开始有了自己的算盘。但是这种变化对于社会才是真正深刻的，理由只有一个，社会中又多了一个社会。

抛开网游引起的负面新闻、脱衣媚俗、“砖家叫兽”的疯狂和脑残——这些社会对网游的直接看法，想一个问题的答案，网游是什么？

答案会是什么？对于玩家来说，用正常的说法是游戏娱乐，用文艺的说法是一种生活方式，用2B的说法是“闲得蛋疼的人所做的令自己蛋疼的事”，总而言之，网游的游戏属性才是玩家们所需的。对于外挂制作者、推广者、私服搭建者、“金子农夫”和广大的游戏行业从业者来说，饭碗或是衣食父母也许是正常的答案，文艺点的可能会说“理想”或是“实现自我价值”之类的话，2B的答案更会五花八门。对于媒体、“砖家叫兽”、梦想出名的人来说，网游是一个新闻的来源和出名的平台（不管是靠骂、靠电击或是脱衣）。总之，角度不同，这个问题的答案也会不同。

但是对于社会来说网游是什么？将上述的不同角度的答案综合起来就是了。一个集中了一些人的争议和一些人的梦想的平台；一个想要做些现实中不能做到的事情的空间；一些人寄托心灵和精神的家园；一个创造了就业岗位和GDP充实了一些人荷包的金库（虽然相当部分是有违法律规定如私服外挂）；一个可以通过控制终端进行互动，原本单纯却越来越向现实靠拢的虚拟社会。

虚拟社会！不论你是否同意，现在的网游正从单纯的游戏空间变成一个附带了日益复杂的社会属性的虚拟社会，在这个社会里，我们能完整地经历在现实社会中能经历的一切。建立角色相当于出生，升级相当于成长，能与异性结婚，生孩子，能有自己的宠物并和它一起战斗。并且你不是一个人在战斗，就算在游戏中，单个玩家也总会找到帮派、门派、国家、职业这些能让玩家具有归属感的组织，复仇、帮助、比试、这些活动和事情让玩家应接不暇。在游戏中也同样需要金钱和财富，有更好的装备和更强的属性，能产生更大的作用，竞争中更加强势，相当于实现了自我价值，不过在网游中这一切发生的时间都很短，同样很短的还有金钱的通货膨胀和通货紧缩。前者通常发生在游戏运营的末期，而后者发生在运营的前期。游戏中主要的活动是不断地战斗，但如果选择成为商人也同样要接受市场行情、贵买贱卖的规则，也会成为奸商和有良心的商人，也会破产，也有可能堕落成为骗子和盗号者。狡猾的人用现实世界里的金钱买卖网络游戏中的角色和装备等资产，尽管这是明令禁止的，但执行起来太难了。现实中的善恶美丑都在这里展现，组织、交战派系、经济集团，犯罪集团、黑色玩家、政治团体，完整的城市和国家以及各种形形色色的“游戏内”产业链条，提供完善的非官方服务。

基于现在网游完善复杂的系统设计和玩家素质的良莠不齐，在此基础上建立的网游社会形态和任何一个社会的基本形态都不尽相同，各自的群体以某种方式聚集到一起。单独的个体结成小群，互连的小群形成大联盟，大联盟的合并让团体规模进一步扩大直到类似国家和城市的出现。不仅在中国，这种现象可以依托网络影响到全球，“新的全球文化”值得仔细关注。美国德州雀西大学的亚伦·戴尔维齐博士甚至开设了一门关于网络游戏人种学的课程，这门课分析了网游中的社会构成和独特的文化惯例。

网游，已经不仅仅是游戏了！

网游的媒体帝国

不只是社会，网游还是个媒体。网游首先是基于互联网的才能被称之为网游，互联网互动关联的特性也被网游很好的继承了下来，开始只是简单的文字信息联系，后来发展出了内置语音、视频等多媒体手段，让网游逐渐显露了作为媒介平台


虚拟的社会向游戏靠近




现在的游戏能找到现实中流行的一切元素



网游是游戏还是社会？

的潜质。

现代媒体主要的运营模式还是来自于传统的“二次售卖论”，媒介制作节目收集受众资源，卖给广告商的同时用广告费弥补自身的运营费用并取得利润。网游也是如此，最大的不同就是网游是靠互动游戏体验来吸引玩家，能看能听又能玩的网游显然比只能带来视听享受的节目更加吸引人。网游能吸引许多玩家，这些玩家可以成为很好的受众，玩家的精力集中于游戏内，在玩家可以活动的区域设置植入式广告，不仅玩家觉得有趣，广告商甚至政治家也看到了其中的契机。2008年奥巴马竞选总统时在多款网游内置入竞选广告，最有趣的是另外一位独立候选人也看中了网游的媒体价值，竟然到知名网游《魔兽世界》中做起了竞选造势活动！

2008年元旦晚上，共和党总统候选人保罗亲自在《魔兽世界》里举行拉票游行。整个游戏从联盟铁炉堡集合，途经暴风城和西部荒野，游去藏宝海湾，坐船到达部落主城奥格瑞玛。整个游行参与人数约为240人，其中不少都是共和党工作人员注册的试玩账号。

中国虽然没有这方面的例子，但商业广告与网游的联姻却是比比皆是。《街头篮球》中有“中国电信”的游戏场景广告，“麦当劳”在《疯狂赛车》的路牌广告，《万王之王2》中有“OPPO”的视频广告。而且根据网页游戏、社交游戏和客户端游戏的不同类型，还可以发展出视频广告、登录窗广告、路牌广告、场景广告和道具广告的二级细分广告，甚至可以定制广告。就像《疯狂赛车》游戏中，玩家可以选择由NIKE、IBM、李宁等企业冠名的游戏区域进行游戏，还可以选择POLO赛车和涂装。相比于传统媒体作用更集中的网游所拥有的优势，甚至有人提出建议，用运营媒体的方式来运营网游，将广告剥离成为独立的力量，可惜难度太大未能实现。

广告植入仅仅是传统媒体模式在网游中的体现，网游的触角已经深入到了更远的地方。现在的网游已经不再是专属玩家的天堂，影视、小说、戏曲、动漫几乎所有的艺术形式都可以在游戏中得以实现，相同的，网游的艺术结晶也可以在现实中实现，网游正在一步步模糊虚拟和现实的界限，网游的媒体帝国雏形已现。

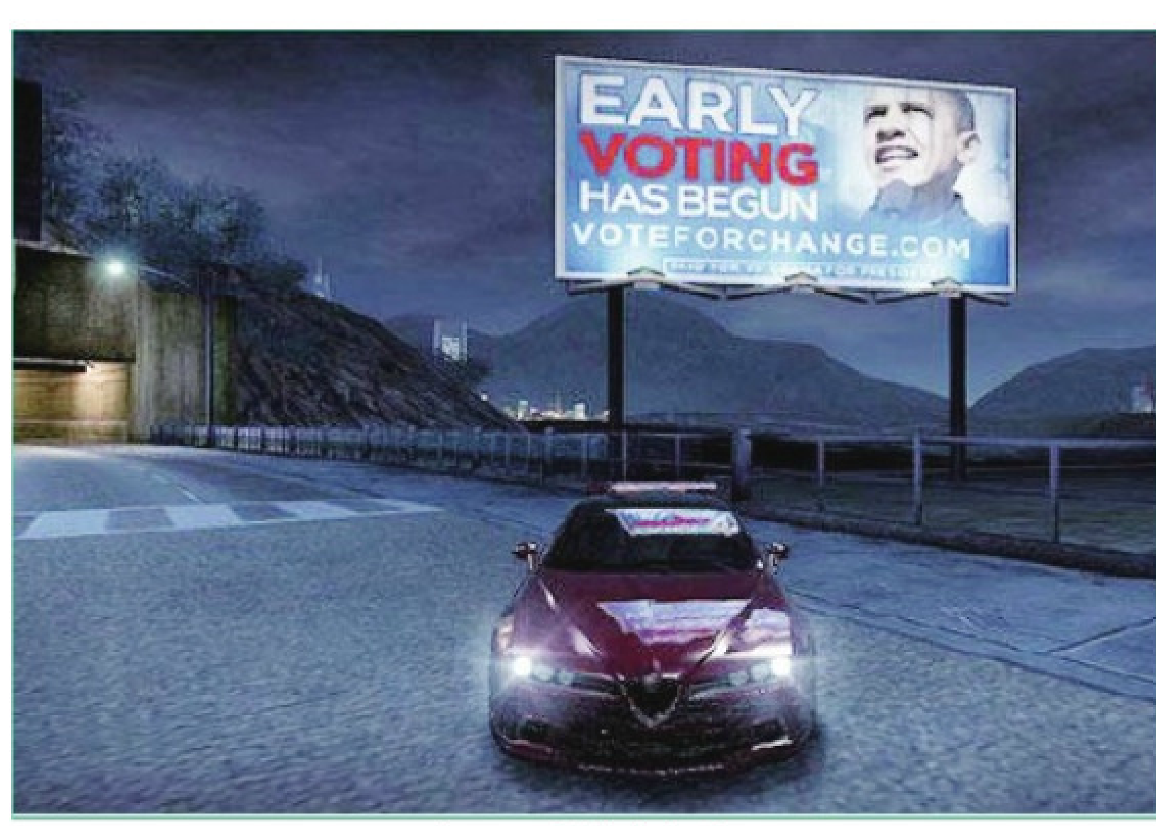
2011年10月17日，网易公司在北京国家会议中心，发布了网游《梦幻西游》同名动画片亿元招募计划。此前不久，另一游戏巨头搜狐畅游旗下最新的《鹿鼎记》也与小说《步步惊心》进行了双向深入合作，不仅是《步步惊心》的内容植入《鹿鼎记——步步惊心》资料片中，更有同名电影加以联合造势。这其中已经无法区分造势的目的究竟是为了游戏、小说还是电影了，总之是分不开了。

但凡事物都有双面性，网游的媒介为玩家的生活带来变化的同时，一些别有用心的人也盯上了网游，利用它的便利做出罪恶的事情。

这起案件很能说明网游媒介被不当利用后的恶果。2011年9月6日，上海警方破获了一起杀人案。主犯沈某的上司陈女士因对沈某工作不满意，将其降职后沈某怀恨在心，利用网络辗转认识了经常在网络杀人游戏中以“杀手集团”自居的费某和崔某，由后者在同年8月26日在陈女士家门口对其实施谋杀，网游在这起了媒介作用，但愿这样的作用还是不要起的好。

此外，近些年还出现了利用网游进行色情或传销等违法犯罪活动，这非常值得引起大家的重视。作为媒介的网游是无辜的，运用它的人出了问题才是根本，归咎网游说它毒害心灵这并不对，如何预防犯罪才是正道。

从单一的游戏属性到现在兼具了社会属性、媒介属性、社区属性的多重属性，网游似乎已经离游戏属性越来越远，倒是社会属性离游戏越来越近。这两种属性之间会起冲突吗？会对游戏的



奥巴马的游戏广告


《魔兽世界》中的竞选游行

左图：《鹿鼎记——步步惊心》可谓一石三鸟

右图：建立玩家的自律行为远比电击见效，更别说让外国人来电击我们





发展产生何种影响？现在不得而知。现下能知道的，就是需要遵守——

网游的社会规则

网游既是社区，更是社会，不同的游戏是不同的社会，无规矩不成方圆的道理对网游也同样起作用，网游社会主要由网游企业和玩家群构成，其中企业还是作为现实社会中的参与者和虚拟社会的设计管理者的双重身份同时存在。对于不同的主体，遵守的规矩也自然不同。

对于企业来说，首要遵守的规则就是遵守现实社会的法律法规。这是任何一个社会实体企业存在社会中的合法性依据，是基础中的基础规则。此外，还有一些针对网游行业的行业性政策也是需要逐步落实的，比如抵制低俗营销方式，传播正确价值观以及网游注册实名制等等政策就在此列。这些政策的实施才能保证网游行业朝着既定的方向健康发展。



虚拟社会也需要实体企业来管理



玩大了、长大了、怀旧了、离开了

可当企业的身份转换成网游世界的设计管理者后，企业的权力就大了，可随之而来的是责任也相应大了。研发企业相当于是游戏社会中的“内政部长”的角色，不仅要设计游戏的整体与各个细节，还要不断推出新的资料片、新玩法来留住玩家，保证效益。更要维护游戏世界中的动态平衡像经济平衡、职业平衡，发现并修补各种Bug漏洞，并为这些Bug带来的问题制定善后措施。

运营企业则相当于“外交部长”和“国防部长”的角色。“外交”方面要发现捕捉各种市场机会，为自己的产品的激烈的竞争中占据有利地位而努力。“国防”方面更要注重打击严重影响网游的私服和外挂等问题。一旦一个点上有纰漏，那么将直接影响游戏的整体形象和最终收益。

此外，市场对现在的游戏企业也提出了全新的要求，培养高素质的玩家群体，玩家是企业的衣食父母，现在的玩家大多数都有一定的游戏经历，对于圈钱心态的网游非常反感。同时社会上因为沉迷网游所引发的种种争议，使社会对网游的负面评价无法根本改观。基于这两个因素，企业在进行产品开发的前期就应注重对玩家心态的考虑，拿出高质量的游戏作品，平衡玩家的消费情况，甚至可以在游戏内植入公益广告来提醒玩家自律和防止沉迷。有了高质量的作品可以吸引玩家，高素质的玩家群会和网游的文化产生共鸣，这才能达到“快乐消费”和“躺着赚钱”的双赢局面。

作为网游社会中另一重要群体的玩家群体来说，网游企业所制定的规则就是玩家遵守的基本规则。比如不使用非法的第三方软件和散布非法信息之类的行为。此外，玩家也需要通过加强自律来控制自己和游戏的关系，防止过度沉迷其中，这件事主要也只能从玩家自身上下功夫。要做到理智游戏和理智消费并不是光看玩家的单位消费额大小，而是要让玩家明白自己消费的时候是按自己的意愿进行，并在自己不愿消费但有消费欲望的时候说服自己不消费。这并不是说企业要教玩家怎么消费，而是一个玩家学会了自律，那么以后定会抵御很多诱惑。玩家需要遵守的规则并不多，但是做起来并不容易。

说到玩家，还有一个行业的规则就是玩家的年龄，就如眼下的80后因家庭和社会责任的加重纷纷离开网游，90后成为了玩家主力后，新游戏的设计和运营就不得不考虑这个年龄层的玩家的消费心理，这样的网游才能更受到市场的欢迎。

网游社会学才刚刚开始，这并不适用于每个玩家，八千万个玩家，八千万种需求，八千万种思想，八千万种行为。相信以后这样的研究会发展起来并作为行业发展重要的参考，网游虽然是个虚拟社会，但和现实一样这里也是由许多人构成的社会，有竞争，有帮助，有英雄，也有骗子。但有一点却和现实不同，现实中总是要求个体适应社会，但在网游中却是真正的“以人为本”，千方百计创造出玩家喜欢的世界，不论到何时，网游的游戏性才是其根基所在。P

仙尘OL（http://xc.jjplay.com/）

游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	璇玑网络
运营公司	璇玑网络
版本号	1201310
游戏体验	普普通通





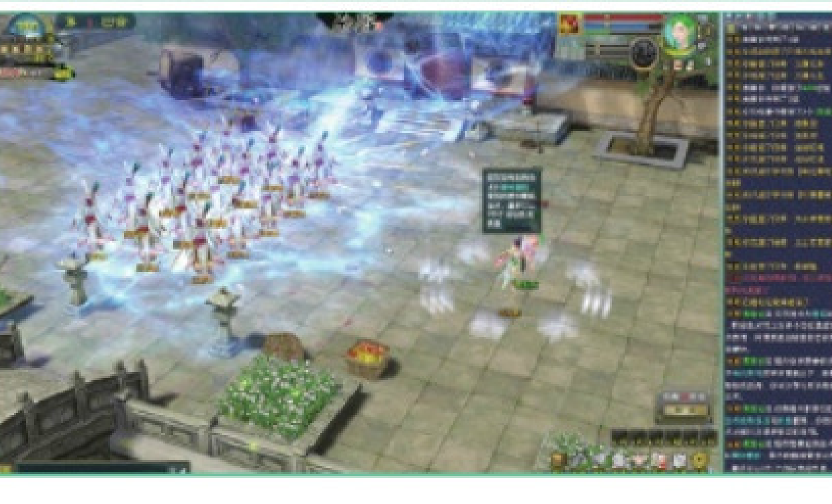
3D玄幻类网游，画面表现还算不错，角色的形象也很好，服饰以及坐骑效果也很华丽，这也是国产网游的特色。就是画面整体在某些环境下亮得有点晃眼，但又没有亮度调节，在某些场景会觉得晃眼，另外即使在设置里开8X反锯齿，但效果依然不是太好，特别是建筑物，锯齿很明显。野外场景看上去很优美，但地面上作为点缀的植物十分突兀和生硬，感觉就是“放上去的”。音乐很不错，古色古香很有中国味，音效一般，小部分NPC有语音，效果尚好，只是翻来覆去就那么一句话。游戏的战斗效果较为华丽，战斗动作流畅自然，美中不足的是怪物表现很呆板，不少明显是近战型怪物在被玩家攻击时，却被卡在原地转悠，然后一顿一顿地向玩家靠近。游戏的任务系统毫无特色可言，都是直线任务，而且大部分任务都是对话、打怪、采集，没什么新意，很多任务都是只杀一个怪即可，感觉有些对不起跑路的时间，而且寻路系统也有一定问题，经常绕远，偶尔有卡顿现象。游戏的功能和系统都很常见，并没什么创新之处，而像成就这样的常见功能也没有。

西游Ⅲ（http://www.xiyou3.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	狼旗网络
运营公司	狼旗网络
版本号	0.3.12011611
游戏体验	普普通通



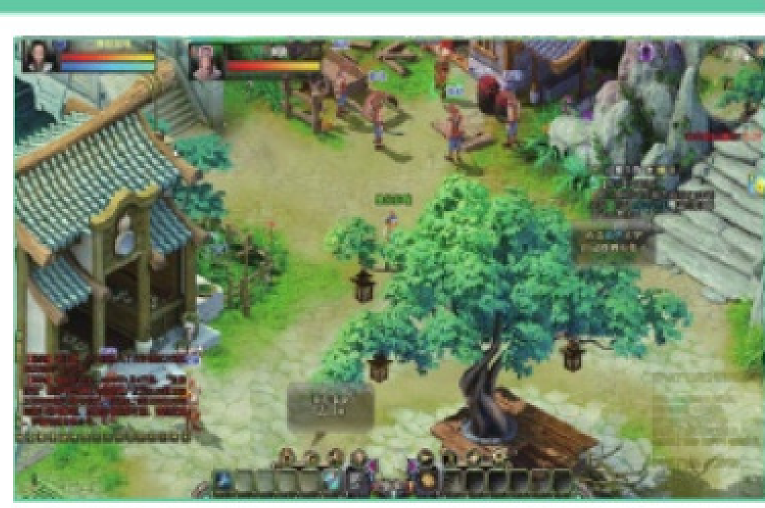


2.5D回合制玄幻类网游，画面表现一般，8X反锯齿基本没有太大效果，背景画面比较出色，在对话时出现的人物半身像很不错，但放在游戏场景里就很一般了，宠物有Q版的感觉，实际效果并不是太好。背景音乐感觉较为凌乱，很闹心，音效表现尚可。战斗效果较为华丽，战斗动作也比较流畅，但是人物的移动显得慢吞吞的，看着很着急，像马、狗、鼠这种本应快速移动的宠物在缓慢跟随时显得格外别扭。游戏优化还存在诸多问题，卡顿是经常的，切换场景时经常黑屏半天刷不出场景。游戏聊天界面外挂，游戏界面倒也显得清爽，但不知道为什么并没有小地图的设计，必须要点按钮才能看小地图和大地图，稍有些不方便，而比较怪异的是，游戏将自己的Logo放在界面的正上方，生怕别人不知道这是个什么游戏，比较少见的设计。游戏任务系统并无新意，对话、打怪而已，且每次任务对话都以类似过场动画的效果浮现角色半身像及对话选择，使得游戏节奏拖沓缓慢。游戏并没有什么创新之处，功能和系统表现平平。



游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	麒麟游戏
运营公司	麒麟游戏
版本号	0.0.35.31
游戏体验	索然无味

水浒传（http://sh.70yx.com）





2.5D玄幻类网游，本作取得了新版《水浒传》的授权，所有人物头像、半身像、配音、片头曲、片头动画都取自该电视剧，总有点投机取巧的感觉。游戏中居然直接出现“法师”这种称呼的职业，好歹改个更侠义点的名字啊……游戏画面很一般，角色和NPC形象只有五六年前的水准，背景画面的表现也是不太好，游戏中充斥着“XX演员饰XX好汉”这种喧宾夺主的图片，好像不这样就不能让玩家觉得这是“中国首部电视剧网游”一样，实在有些让人反感。背景音乐很是沉闷，和登录界面雄壮的音乐大相径庭，音效表现尚可，配音完全录自电视剧，甚至还有沙沙的噪声以及略微的变声，这种将原始素材直接拿来用的方法应该可以把效果做得更好的，但遗憾的是这种配音效果着实有点倒胃口。人物移动稍有飘的感觉，自动寻路稍有些绕路、卡顿的问题，战斗效果表现平平，基本没有什么特效处理，界面布局略显混乱，小地图由于显示范围过小基本丧失它应有的功能。游戏任务系统毫无特色可言，跑路、打怪而已。综合来看，本款游戏就是挂个《水浒传》的名字、顶个电视剧网游的噱头而已，其制作水准实在有些低下，游戏这种风格怎么看都只会让我想起N年前一款叫《赤壁》的国产单机游戏……

月评：变异的网页游戏

春节期间网络游戏进入了测试荒季——淡季都已不足以形容，从各大游戏门户网站的新游戏测试表来看，从1月19日一直到2月5日，整整18天都没有网络游戏进行任何名义的测试，都偃旗息鼓安心过大年了。不过在这段时间里，却有那么两三款网页游戏迎风而上，风风火火展开测试，不过想想也是，网页游戏需要的物质和人力资源更低一些，留守几个技术宅基本就能搞定一切。目前页游投资低、见效快都是公认的事实，这里有两个小道消息，一个是一篇“内部传阅”的数据资料，其中显示，某个页游制作公司只有几十人，却创造了以亿为单位的收入，人均创收额居然超过了腾讯这样的巨无霸，其他网络游戏公司更是难以望其项背。另一个消息，我一个朋友在一家刚成立的新页游公司，他们只有一款产品，刚刚运营不超过3个月，收入已过百万……

相信诸位玩家都能随口说出国内的几个网络游戏巨头：腾讯、盛大、巨人、完美、畅游，甚至不算太出名的公司也能叫上来几个，但是页游呢，诸位能想到的专门制作页游的公司的有几个？在网络游戏铺天盖地的广告把自己叫嚷得让大家耳朵都起茧子时，在玩家随口能叫出一堆玩过没玩过的网络游戏名字时，页游的广告——大家想到最多的无非也就是色情擦边之类而已——相对而言却着实不算太多，除了玩家正在玩的，页游的名字恐怕也很难叫出几个，甚至自己玩过的都忘了名字。以我自己为例，玩过的页游没三位数也有两位数，但能叫上名字只有一位数，而网络游戏却绝不止这么少。闷声发大财数钱到抽筋，页游公司的典型状态，情义千斤不敌胸脯四两，页游广告的典型状态，滥造加抄袭之山寨大败华丽加创新之精英，页游产品的典型状态。

页游本身也在进行着变异，核心化、金钱化、复杂化、原创化，其中只有原创化略让人感到心安，尽管其比例仍然低得可怕，但不管如何总算看到点起色。核心化，就是现在的页游已经完全摒弃了其最初的设计思路——休闲，等待几个小时建造时间或收集时间的设计虽仍存在，但漫长的等待会流失玩家，于是页游增加了越来越多的功能和任务，让玩家在等待中仍然有事可做，然而随着这些最初用于打发时间的功能的重要性逐渐提升，玩家必须时时刻刻在游戏里做着越来越多看起来都很重要的事情，页游变得根本无法休闲起来。而随着各种系统和功能的添加，页游也就开始复杂化，英雄、锻造、任务、装备、宠物、田园……各种匪夷所思的系统和功能被开发出来，并且为了将玩家尽可能黏着在自己身上，明明能一步到位的事也要拆开做成诸多功能，让玩家在其中浪费时间，以前直接造兵，现在必须先升级建筑再升级科技，然后制造盔甲并进行组装，其中还涉及到各种升级项目，最后才能出几个最低级的兵——天才的设计啊。随着功能日趋复杂，每个步骤每个功能中都有相应的收费项目，这就开始了大规模金钱化。对于越来越庞杂的收费项目，相信每个玩家都有一部血泪史，个中滋味只能自己体会。免费的是普通，付费的是文艺（勉强），付费被免费的战翻那就是……P

失冠并未失败
——Sky，仍在战斗着的勇士

■江苏 王念忠

“月圆之夜，紫禁之巅，一剑西来，天外飞仙。”2011年12月10日，韩国釜山，在被誉为“电竞界的奥运会”的WCG世界总决赛赛场上，中国人皇Sky与韩国美兽王Lyn会师魔兽项目的最终决赛，这一幕不禁让人联想起武侠小说中的场景——两位飘渺的传世高手，在皇城之上展开巅峰对决。作为2005~2006年WCG魔兽项目的冠军，Sky对于“三冠王”这个WCG历史上前所未有的称号抱有无比的渴望。2007年，他曾有机会三连冠，但在决赛中却被挪威选手Creolophus爆冷2:1逆转，梦断西雅图。之后的3年，“魔兽3”渐渐走向衰落，选手纷纷退役或转型，陷入低迷的Sky再也没能杀入WCG决赛。然而Sky却毅然地宣布：“我会坚持到WCG没有War3项目的那天。”时隔四年，Sky再次杀入WCG决赛，距离“三冠王”的称号仅仅一步之遥。然而，历史总是惊人的相似，Sky再一次被对手2:1逆转，再一次跌落于紫禁之巅……

魔兽的没落 人皇的坚持

作为一名“魔兽3”的爱好者，虽然不想，但是必须承认“魔兽3”已经渐渐地走向衰退。遥想Sky首次WCG夺冠的2005年，那时晋级魔兽项目世界总决赛的选手一共有89人之多，小组赛分组从A组一直分到了P组！而如今，小组分组名单上只有寥寥9个人的名字，小组分组也就简单地分成A、B两组，不禁让人黯然神伤。这9人中，俄罗斯暗夜选手Nicker还选择了弃权，因为区区的1万美金的奖金，与昂贵的签证、机票费用相比并不成正比。WCG魔兽项目的奖金也是连年下跌，2005年WCG魔兽项目冠军奖金为2万美金，到了2010年跌到只有7千，由于去年“小凤凰”ReMinD破除了韩国选手不能夺冠的“魔咒”，韩国人看到了“国手”夺冠的可能，2011年便又把奖金提高到了1万，但这与“星际2”两万美金的奖励相比还是有些相形见绌。Moon、Grubby、Lyn、Happy、FoCuS、Check、ReMinD，这一个个熟悉的名字，纷纷放弃当初“坚守‘魔兽3’作为唯一阵地”的豪言壮语，转型或者兼



Sky曾两度在WCG赛场上举起中国国旗，让人们认识到玩游戏同样可以为国争光

WCG种族获得名次情况

排名	种族	G 冠军	S 亚军	B 季军
1	人族联盟	4	4	1
2	兽人部落	3	3	4
3	暗夜精灵	2	2	3
4	亡灵天灾	0	0	1

“魔兽3”逐渐变成了3族争霸，暴雪你赢了


Sky（右）赛前在WE训练基地里连续苦练了4个月

顾“星际2”。

是什么造就了“魔兽3”如今的颓势？其实，“魔兽3”已经成了一个“被抛弃的孩子”，就算到今天为止，“魔兽3”的平衡性还是非常差，这一点从UD（不死族）从来都没有进过WCG世界总决赛的决赛就可以看出。著名的鬼王TeD曾说过，UD想要取得成绩，就要付出4倍的努力。正因如此，他于11年年初宣布退役，回到老家重庆，在大学城旁边开了一家饮料店，重新选择了自主创业。明知道平衡性有明显缺陷，暴雪却摆出“不作为”的态度，1.22发布以后，暴雪接近3年没有再推出平衡性补丁，最新的1.26a的平衡性修改也基本上是不痛不痒。但是，暴雪有错么？没有。公司的目的是盈利，“魔兽3”的正版光盘早已不再热销，官方的战网也不收费，已经没有盈利点了。中国作为“魔兽3”最大的市场，但却被各种对战平台所占据着。不仅平衡性有重大问题，现如今，一场比赛的胜负更多地被运气所左右着。怪物会掉落什么宝物、BM能跳劈几次、出生点位的远近，这些随机因素有时甚至成为决定胜局的关键，也就是说，有时候胜负很大程度上靠运气，而并不是靠实力。尽管如此，我们也无需愤慨或伤感，因为“魔兽3”的衰败就如草木荣枯一样，自然现象而已。总有一天，会有继承“魔兽3”的游戏出现。

就算选手纷纷转型或退役，就算奖金连年缩水，就算面对这样一个畸形的版本，就算……人皇Sky仍然选择了坚持。自从Sky第一次站在“魔兽3”的舞台上，已经过去了8个年头。8年，人生能有多少个8年。当年意气风发的小伙，如今逼近而立之年，脸上有些沧桑和疲惫。Sky把人生中这一段最美好的时光义无反顾地投入到了“魔兽3”当中，并坚定信念仍然要继续走下去。魔兽老了，玩家们是不是也偷偷地老了呢。这8年间，我们目睹了Sky的成长，看着他取得辉煌的成绩，我们心中同样想成为职业玩家并为国争光的幻想和奢望便有了归宿。可以说，WCG成就了Sky，但换句话说，Sky也成就了WCG。WCG在中国电竞爱好者中能有如今的影响力，Sky居功至伟，就像姚明对于NBA能在中国广泛传播的贡献一样。

Sky若是可以在WCG再次夺冠，说不定会让“魔兽3”在中国焕发出第二春，“三冠王”的梦想支撑着每一天的艰苦训练。Sky的勤奋和刻苦在圈内是非常出名，为了实现他的三冠之梦，他在去年WCG赛前连续练习了4个月的“魔兽3”，每天20盘！而其他很多选手（比如Lyn）把主要精力全都放在了“星际2”上，“魔兽3”只是赛前临时抽空练了几盘。据Sky的女友柚柚说，Sky平时出去打会儿篮球都会有种内疚感，因为害怕因此耽误了训练，而他每天最放松和开心的事就是吃饭的时候能打开电视看会儿NBA比赛了。这一切，柚柚看在眼里，疼在心上。这也正印证了爱迪生那句至理名言，天才99%靠的是汗水。

悲剧上演 梦断釜山

经过4个月的刻苦练习，WCG世界总决赛终于在韩国釜山拉开了帷幕。经过小组赛和4强淘汰，Sky与Lyn会师“魔兽3”项目的决赛。“近了！距离三冠王的梦想近了！”Sky的脑海中反复地回荡着这句话。他登上决赛的舞台，走进选手隔音室。向四周望去，华丽的舞台、热烈欢呼着的观众、在灯光下熠熠生辉的冠军奖杯，有种似曾相识的感觉：这场景与4年前的西雅图几乎一模一样。然而，他竟然又有些不敢相信眼前的这一切，因为这是4年以来只有在梦里才敢出现的场景。透过隔离室的玻璃窗，Sky向观众们摆了个Pose，并露出了标准的阳光大男孩式的自信的笑容。这下让所有支持Sky的电竞迷瞬间都放了心。Sky的对手是Lyn，这个男人也不容小觑，在兽族被人族一波流、暗夜吹风流搞得晕头转向的时候，他曾放出“如果暴雪不加强兽族，就让我来加强”的豪言，并凭借一己之力，用头环流、抢宝流BM使兽族走出低迷，打出了一片天。但



在选手隔音室里，Sky自信地向观众们摆了个Pose

是，Sky心里清楚，如今的Lyn已经不再是曾经巅峰时期的Lyn了，他已经逐渐转向“星际2”，在之前几个月大大小小的比赛当中，Sky已经无数次战胜过他。对于Sky来说，这个奖杯已经是势在必得——今天似乎必定是自己圆梦的日子。

当Sky陶醉在现场热烈的气氛中还未回过神来的时候，第一场比赛就已悄然开始了。地图是2人小地图Ancient Isles，一开始，Lyn的BM在MF时想点药膏却点歪使出了加速卷轴，可见Lyn也是非常紧张的。Sky的AM趁着BM骚扰家里无果的空当，偷练了地图左下角红龙点下面的小怪，率先到达了关键性的3级，紧接着买出FL，“全家老小”冲向兽族家中，在兽族门口强行修建商店，买出3根迷你塔进行一波强烈的Tower Rush，整个过程一气呵成。这时正是兽族最虚弱的时候，2本未好，贫血的英雄也缺乏有效的恢复。Lyn在BM倒下的时候莫名其妙地打出了一个字母，当然不是gg。估计是失误碰到了enter键，开启了聊天的横条。可以看出Lyn到此时依然没有进入状态，Sky10分钟就轻松取得了第一局的胜利。

“离三冠王只剩下最后一步！我们即将见证历史！”在所有电竞迷开始欢呼的时候，镜头里的Sky却一反常态地露出倦容。他取出纸巾擦拭着自己湿润的双眼，抬头仰望天花板，喘着粗气。其实，Sky第一局赢得看似轻松，但这主要是侥幸偷掉红龙点以及“火魔塔”这一imba战术的功劳，Sky的微操作却暴露出问题：对PD已经形成包围之势，却又让他逃掉；BM在AM面前只剩一丝血，AM却点不出那一发致命的火球。难道Sky慌了么？第二局，地图是Twisted Meadows，Sky前期MF地精实验室时由于走位不当损失了4个农民，随后Sky放弃了TR，怀着投机心理在靠近兽族基地的1点钟位置偷偷地放下了分矿，不料被嗅觉灵敏的Lyn用大G探到。尽管Lyn很早就发现了分矿，Sky依然成功地让双矿顺利运作起来，这可以说是一个巨大的优势，因为之后只要不断和兽族换家、拖延时间，2矿打1矿，到了后期自然会轻松取胜。然而，Sky却如同中了魔怔一般，选择用少量步兵和AM去正面对抗兽族的2本强力部队！Sky这是怎么了？他居然丧失了思考的能力！兵者，诡道也，讲究的是避其锐气击其惰归，然而，Sky却用一波又一波脆弱的部队去往兽族的枪口上撞！他实在是太渴望三冠王这个称号，竟然容不得一分一秒的等待！他迷茫地看着步兵A着狼骑，也忘记了要操作女巫走位来躲避凶猛的投石车炮弹。兽族不断蚕食着送上门的可口的“点心”，分矿沦陷，Sky打出了GG。

第三局，Sky心中紧绷的弦终于断掉。在“国图”Echo Isles上，他彻底丧失了理智，不断以卵击石，在家门口MF时被抓，却不选择TP，企图用脆弱的部队逆天。他只想着，只要能赢眼前这场战斗，自己就是史无前例的三冠王！结果可想而知，人族部队几乎全军覆没。最后背水一战时，他紧盯着兽族越来越强大的部队失神，竟然忘记了操作MK的走位，MK“霸气”地一马当先，率先被羊、被网、被围、被秒。这一刻，Sky表现出来的水平已经不再是那个2005~2006年蝉联WCG冠军时意气风发的人皇。这一次，他完全败给了自己的心魔。唾手可得的奖杯、梦寐以求的三冠王的称号，一瞬间化作泡影。Sky还是礼貌地去与Lyn握手，随后回到了选手隔音室，把头深深地埋在双臂之间，泪水充盈了眼眶。柚柚蹲在Sky旁边，没有说话，静静地用纸巾擦拭着人皇的眼泪。Sky从隔音室走出来之后，现场观众不断地为他加油打气，还通过索要签名等方式尽量淡化他痛失冠军的伤感。Sky也表现得似乎很从容。

“我知道，即将登上山巅的那刻才跌落下来，是最痛的。”赛后柚柚这样安慰Sky。



Sky渴望已久的冠军奖杯



Sky在韩国同样拥有大量粉丝，完全就像在主场作战



激战正酣！


失利后，柚柚蹲在人皇旁边无言地安慰


激情的韩国女解说兴奋地差点晕了过去

两冠两亚
已然创造历史

赛后，Lyn在接受采访时表示“仿佛是做了一场梦”。赛前疏于练习的Lyn，这次居然能连续逆转Fly和Sky登顶，确实出乎了很多人的意料。国手们没能夺冠固然可惜，但我们依然要衷心地祝贺Lyn。因为中国已经成为“魔兽3”发展的中心，这是不争的事实。要知道Lyn隶属的战队正是中国的Panda战队，诸多韩国以及欧美选手也曾多次承认中国的“魔兽3”氛围是最好的。因此我们也没必要一味地宣扬狭隘的爱国论，不管国手是否夺冠，我们都要为胜利者喝彩，这才能体现出我们的大国风范。就算我们硬要去关注国手的成绩，两冠两亚的Sky在WCG魔兽项目的历史上已然是史无前例（第二是Grubby，获得了两冠一亚），人皇的称号当之无愧。就像一个网友所说：“其实，三冠又能怎样？还有四冠，五冠。传奇，只要一次就够了。刘翔，我们不也是只记得2004年么？没有冠军怎么样？我们不还是记住了卡尔·马龙，马修·埃蒙斯（那个把子弹打到别人靶子上的射击运动员）。只要他们给我们的美好的回忆，天王是不是三冠，退不退役，转不转型，还很重要么？我们追随着sky，追随的是我们的曾经，我们想做却不敢的理想，我们的年少轻狂。我要感谢你，天王，或者是李哥，感谢你给我的那些美好的回忆，也感谢Moon、Fov带给我们一个又一个激动的瞬间。”

Sky还是一个谦逊的王者。尽管各种荣誉纷至沓来，他处之泰然，从来没有养成骄宠的品性，恭谦、平易近人是所有Sky身边好友对他的一致评价。时下职业玩家出视频成风，Sky也顺应潮流做起了解说，但他的视频并非像其他明星选手一样故意“秀”自己的实力，Sky更多地把自己输的比赛拿来做视频，分析自己到底哪些方面存在缺陷，激动之时毫不避讳地痛骂自己“太2了”。Sky敢于直面自己的缺点和不足，没有理由不相信他会取得今天的成就。现在Sky唯一要克服的就是大赛时的心态问题。每每想起最后一局MK走位过前被秒，笔者都会郁闷很久，当时做解说的Infi和周宁都在旁边连连叹息。Sky在决赛前经常在网吧通宵练习，刻苦程度令人敬佩，但就像高考之前的应考策略一样，一味地拼命读书已经没有必要了，不如放松一下。比赛时也不妨抛开胜负，更多地去投入到比赛本身，学会欣赏比赛的细节，学会享受比赛。当然，这些说起来容易，做起来却很难。笔者是学心理学的，在此建议Sky去找专业的心理咨询师做一下辅导（比如系统脱敏疗法），应该会对缓解大赛压力、调整比赛时的心态有所帮助。



恭喜Lyn！WCG魔兽史上又多了一名兽王



比赛中神经高度紧张的Sky，也许就是对于3冠的过度渴望，让他反而发挥失常

结语：“只要你坚持，我们等得起”

Sky他推动了电子竞技在中国的发展，让更多的人了解电竞，爱上电竞，不简单是个人技术高超，取得了成绩。不管是否三冠，Sky永远是所有电竞爱好者心中的偶像。2009年在中国成都举办的WCG世界总决赛，创造了赛场面积、参赛人数、观看人数等数项WCG的历史之最，让世界范围内的电子竞技爱好者体会到了中国人的热情好客。去年，WCG组委会发布了一个令人振奋的消息：2012~2013年连续两届的WCG总决赛将于同一城市——中国昆山举办！Sky，不就是输了么，没有必要落泪。明年昆山，期待你发挥好主场优势，我们会看着你直到圆梦的那一天。只要你坚持，三冠王这个称号，我们等得起！


昆山是中国大陆经济实力最强的县级市，2012~2013两届WCG世界总决赛将落户于此

bluesky：读多了WoW类小说，挺想换换口味。这不，一篇以游戏《无限世界》为背景的小说出现在了咱的面前。与其他小说不同的是，本文作者行文风格稍显粗旷，配合游戏一起读来倒也别有一番滋味。



无限世界之旷野（一）



■北京 杨陌

一阵狂风把我的身体吹得像一只破烂的铁皮罐头筒。要不是滚了几圈以后我用仅余的力气死死抠住硬邦邦的冻雪，尽可能把身体平摊在地面，没准几块剩余的骨头就会互相折叠在一起，然后发出咔嚓的脆响。

爬起身来，我发现本来就剩得不多的东西又被这股强盗风抢走了一些。最重要的是，这里面包括小半盒火柴。

我的咒骂声只发出一半，就停住了。

那是什么！我激动得简直发起抖来。

我竟然终于看到了远处尖顶的形状，也许是教堂？不，管它是什么地方，哪怕那儿的十字架早就被人劈成柴烧掉了。

灰蒙蒙的天空好像又有下雪的迹象。

如果我还想活下去，我就得赶紧到达那幢房子，爬也得爬过去。

“听着，安德烈。你需要一个女人。”梅莉严肃地和我说。

那年我16岁。用梅莉的话说，这个年纪就应该找个女人生个孩子。她就是那一年在小镇被人拉进酒吧，紧接着就怀了孕。直到把我生下来，她也没觉得这有什么大不了。肚子里没东西，那就尽情地快活折腾，有了东西，那就生下来。生活就是这么简单。

这个愚蠢的女人。

她以为一切都没变样。

事实上，食物越来越难找到了。谁还有力气折腾那些破事。

以前，在核战争后的废墟里讨生活还没这么艰难。很多人每天出门，傍晚回家的时候总会或多或少有些收获。有一次我甚至冒险钻入一幢早已垮塌了大半边的楼房。那是在4年前。

“别进去！”我弟弟沃迪用稚嫩的童声阻止说，用手拉住我。

没错，人们警告过，一幢房子要么彻底垮得不像样，要么还稍微有点尊严地竖着一堵墙，但都比这种摇摇欲坠的破楼房来得安全。

我看了他一眼，还是从一道裂开的墙缝里钻了进去。接近地面的通道又窄又黑，不知道为什么，我总觉得尽头也许能找到什么宝藏。故事里都是这么传奇的结局，不是吗？

不幸的是，爬行了没多久，我就隐约听见了一种令人警觉的震动。

“安德烈！”我听到身后传来恐惧的叫声，那是沃迪的声音。

他竟然偷偷跟在我后面爬进来了！

紧接着，一声“咚”的巨响传来，也许是支撑上方半堵墙的某根柱子倒了下来。

我无法转身，我只能抱着脑袋尽可能把身体缩在一块水泥板下面狭小的空间里。地面的石块或别的什么咯得我小腹生疼，但根本转不开身来。很显然，最后斜立的这面墙塌了，大楼彻底垮下来了。

那样震耳欲聋的重物砸落声，此起彼伏，彻底埋没了我叫唤沃迪的声音。

但我还是不断地小声地，近乎于自言自语地叫唤着。

“沃迪！沃迪！”

灾难过后的黑暗里一片死寂。没人回答我。

那时候发条橙镇的生活还没这么艰难，被救出来的沃迪和我都还有机会活下来。

沃迪失去了一条腿。那年他七岁。不过他还是满不在乎地安慰我，学着大人的口气，拍着我的肩膀说：“这没什么，安德烈。你当时一定以为我死了，结果你看，你错了。我能好好地活下来。”

该死的，那时候我们能够在废墟里找到的药品里根本没有麻醉药物。匆匆忙忙赶过来的巴洛大叔，他是我们镇上唯一的医生，宣布要锯断沃迪的左腿。

沃迪被几个大人按住，尖声嚎叫很久后突然闭嘴了。当时我以为他死了，其实他是在巴洛大叔把腿锯断的时候痛晕了过去。昏死状态据说是人的一种自我保护机制。

巴洛大叔带来了仅有的一点抗生素。同时带来的可怕消息是他没有止血药物。

他指挥梅莉把铁钳烧红了去烫伤口，我闻到了一股熟肉的香气。他声称这样可以让血管收缩。一连很多天我们附近的邻居都在考虑另外找个地方容身的问题。他妈的，沃迪无休无止的哭嚎声就像一把生锈的锯子在锯东西。

那时候真幸运，我们偶尔还能找到一些营养品，以及一些友善的邻居们。

后来显然这一切都随着物质的匮乏而开始变化。整天咳嗽的老莱尔被吊死在那间酒馆的门口，因为黑帮的老大雷克用一把锯短枪管的猎枪指着他的头，让他马上弄来一小桶英格兰麦酒。“你不如吊死我！”老莱尔抗议说，“这年头要想弄来一桶麦酒，比你找到一小管杰特还要困难！”

结果雷克就按他的说法这么干了。

灰狗雷克统治了整个小镇。他无恶不作，手底下有一帮兄弟，为他每家每户去搜刮能搜刮到的几乎一切。然后他们就在小镇唯一完好的教堂里吃喝玩乐。神父？唯一的神父早在巴洛医生赶来之前就死于胃癌，老家伙什么都吃不下，反而呕吐了整整一个春天，我记得最后一次见到他时，是在夏季的一个黄昏，饥饿的神父薄得像一片树叶，看上去随时有可能被微风刮得飘起来。

他坐在教堂前的台阶上有气无力地对我挥着手，说：“愿上帝能拯救我们。”他头顶的枯树上站着几只饿得甚至没有力气呱呱叫的乌鸦。

上帝没有拯救我们。神父饿死以后我们连教堂都不能去了。

雷克把那儿整理成了一个交易场所，鼓励小镇上的人们带着各种废品来这里交换。他从中收取很重的税，但是他一旦看中什么就直接抢走。很快，人们都不再进去了。

巴洛大叔也险些在那一年死掉。

那时候，混蛋雷克唯一的宝贝儿子艾富里感染了肺病，整天被包在一件看上去挺暖和的狗皮大衣里一边打冷战一边咳嗽还满面通红，吐出来的脓痰就和他老爹散发出来的气味一样，又腥又臭。

这小子和沃迪同龄，但天性坏透了，脑袋瓜子里成天都在琢磨一些整人的坏主意，一旦得逞就会高兴得发出“嘎嘎嘎”的难听笑声。

巴洛大叔警告说这也许是贪吃糖果的后果。天，糖果！

坏小子艾富里尖声地哭着说：“你骗人！吃糖果不会咳嗽！”神经脆弱的他仿佛因此受到了莫大的侮辱，马上去寻找他爹藏在书桌抽屉里一把子弹上膛的手枪。

要不是当时巴洛大叔正好低头去翻查他那个破烂铁箱里仅有的一些药物，性命就这样白白送掉了。神经紧绷的艾富里开枪打中了他的右边肩膀，事后还害怕地哭着问别人：“我会死掉吗？我会咳得死掉吗？”

这小坏蛋没因为肺病而死掉，真是世界上最令人失望的事情之一。

一些邻居们来向我们告别，去寻找旷野上的别的小镇。大家的声音都低沉而忧伤。

“会好起来的。”他们这样说。或者互相假装相信“会找到一个适合居住的地方。”

有足够的食物、热水和药品，而且不会走在街头随时有可能被流弹击中丧失性命。

我们都假装相信有这么一个地方，会被幸运地找到。

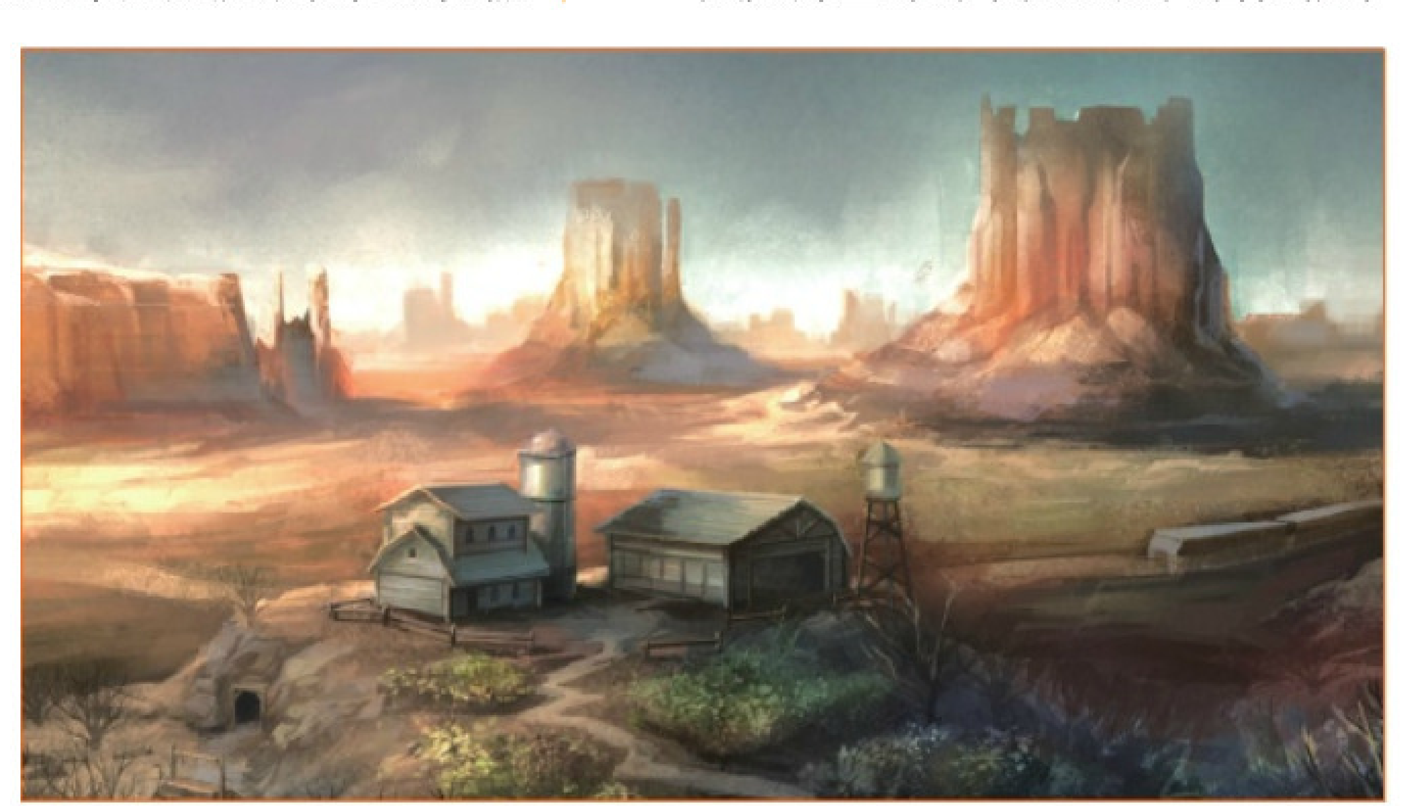
至于传说中战前有过的学校、百货商店、邮电局或图书馆，见鬼，这些房子长什么样子我都无法想像！

还有，千万别遇上丧尸。这些旷野上的漫游者是小镇上最大的威胁——除开我们自己。传说这些以人类为宿主的丧尸也有着高度的智慧，它们的目的是真正地占领和统治这片旷野。每当它们攻击人类得手，嗯，那也许只能意味着那个不幸的人类就此叛变了。

沃迪喜欢读书。

他断了一条腿，躲在阁楼里，只能把胳膊肘儿搭在窗台上向外看风景。他发呆的时间很长，喜欢读书以后，发呆的时间就更长了。有时候我无法理解他那小脑袋里究竟在想些什么，总觉得他思考的时候，那眼光好像就穿越到了另一个世界。他乖得像条狗，每当听到我爬上阁楼的声音，他的眼睛里都会放光，期待着我从口袋里摸出几张纸给他。这年头，要想找到一本完整的书简直没可能。

其实那些零碎书页上的内容他根本



看不懂。我是这么认为的。

尽管如此我还是不愿意让他失望，每次去废墟走一圈，我总会留意带些东西回来，一小片杂志内页，一角撕碎发黄的报纸，甚至哪怕就是一张莫名其妙的广告传单。

他最爱的是把那些捡来的破铜烂铁组装成一些奇怪的东西，然后对着它们琢磨，如果添加一些什么，能变得更好。我觉得他这个打发时间的办法真不赖。

“安德烈，发条橙镇就在这片旷野上。”有一次他指着地图对我说。

我扫了一眼：“那又怎么样？”

“它被封锁了。”沃迪说，“没人能从这里出去，在那边，有军队看到人就开枪。”

他说的是真的。后来我听好几个人这么说过。

“说真的，如果给我足够的零件，我会做一条机械腿，从铁丝网上面跨过去。”他这么跟我吹牛。事实上我很想告诉他，即便他有一条机械腿，铁丝网也不可能矮得像一堆狗屎。

一想到沃迪我就心疼。

雪果然又开始下起来。用来勒紧裤腰的那条细麻绳突然断了，裤子垮下来，险些把我绊得摔倒。我胡乱揪起裤子。穿的时候我就发现它的腰围大得就像一只敞口的袋子，几乎能装下四个我！

这条裤子是我在路上的一具尸体上扒下来的。准确地说，那还不是一具尸体。那家伙也许以前是个军人？反正他没断气，不过也就只差这么一点了。他背靠着一棵早就枯死的树，奄奄一息。在我扒下他的裤子时他甚至还动了动眼珠子，仿佛警告我说：“小子，我会把你的脑袋直接拧下来！”我想像他那双灰褐色的眼睛里，一闪一闪露出凶光。不过我不在乎。

他快死了，他一动不动，僵硬地任由我摆布，我还惊喜地找到了半盒火柴和一枝钢笔。

钢笔毫无用处。我本来想要随手扔掉，转念又留了下来。

沃迪也许会喜欢。

如果我还能活着见到沃迪，或者见到活着的沃迪的话。

我看错了，有尖顶的不仅仅只会是教堂。

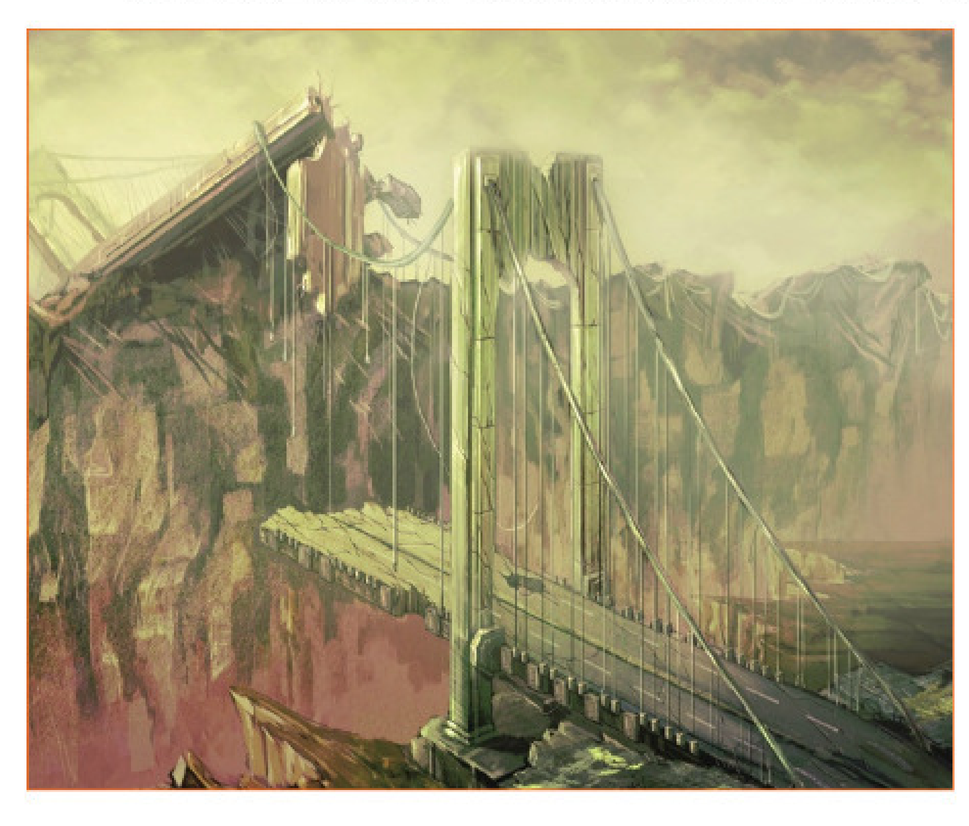
还有可能是房顶垮掉了一半。

幸运的是，这幢残破屋顶的房子有小镇上唯一的灯光。也许是饿得太虚弱，我试图踢开门装成一付冷酷的打劫模样时，哐啷一声铁门震响的声音让我痛得单脚在原地足足跳了三圈，才扶着门站稳，脚趾骨也许折断了？不然不会这么钻心地疼。

要不是因为这场风雪冻得全身几近麻木，可能这种疼痛还要剧烈些。

经验告诉我把自己打扮成一个可怜懦弱的垂危弱者是没用的，人们看都不会看你一眼就会直接告诉你说：“不。”然后“砰”的一声掩上门。他们会在第二天扔你的尸体的时候，一边吐着唾沫一边咒骂不绝。大家只有在钢铁般的拳头和子弹、匕首等武器面前才会显得善良些。

我感觉全身的力气都渐渐消失在这场风雪里。今年冬天真不好过，镇上稍微老实一点的人，要么死了要么跑了，来了更多的莫名其妙的人，企图占领这里，遭到了雷克和他手下的强硬驱逐。那些新来的家伙可不会像我的邻居们那么好说话，他们也有霰弹枪，甚至有三个自称来自“蝮蛇军”的黑鬼手里持有令人垂涎的火箭筒。



“他们不敢发射，”沃迪小声告诉我说，“看到那上面的自制瞄准镜没？他们不可能有很多弹药，这意味着他们的目的是来对付某个特定目标。而且，一旦他们敢开火……”

“会怎么样？”我问。

沃迪耸耸肩：“所有人都会一拥而上。这件武器不可能杀光所有的人，但它值得剩下活着的人不要命去抢，明白了吗？”

我惊讶地看着沃迪。他妈的这小子真是太聪明了！他还没满九岁。果然这三个黑鬼没过两天就大摇大摆地走了。

也带走了雷克最好的一把短管猎枪和一大包腊肠。灰狗雷克脸色铁青，屁股却夹得紧紧的，大气都不敢出。旷野有很多小镇，每个小镇都有黑帮，但没人敢惹蝮蛇军。他们的势力听说来自铁丝网的另一边。

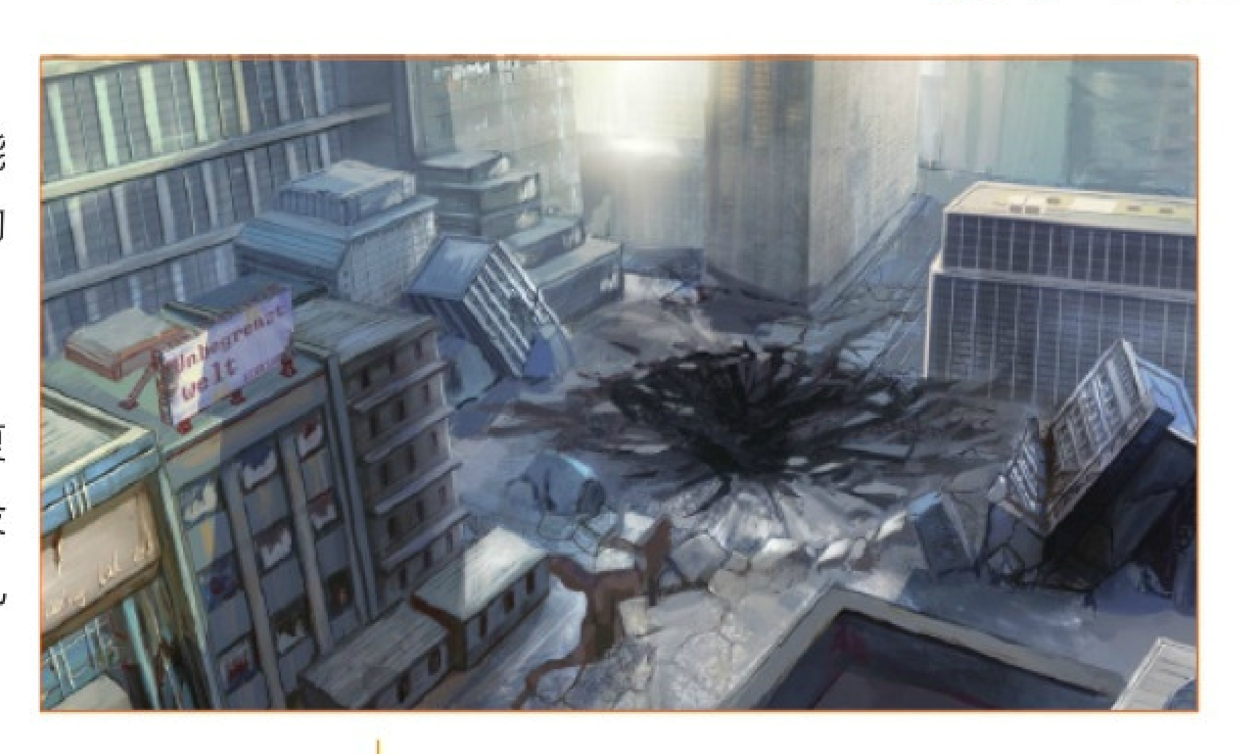
我听到了拉枪栓的声音，紧接着，一个女人凶厉的声音从门后面传了出来：“谁？”

我抱着脚坐在地上，大气也不敢出。屋子里的脚步声突然消失了，我能想像门后那个端着枪的女人。不，只要她打开门缝的一刹那，我没能及时跑开，我就会直接脑袋开花。这年头谁也不会轻易给别人先动手的机会。

我决定小心地、慢慢地退后，退到安全的地方去。

该死的，我不得不放弃这一次抢劫。我冒着风雪赶到这个小镇就是为了找到了点活命的食物，如果能有个火炉取暖，喝点热水，那就更好了。一路上我都为这个在盘算，才有了挣扎求生的动力，现在好了，我不得不放弃这一切，回到我寒风呼啸的、令人绝望的冰冷长途中去。

我现在只担心一件事，那就是在我没有退到足够的安全距离之前，屋内的女人打开门不由分说就冲我开了一枪。我敢保证这年头的女人不会比男人更心软。心软的女人早就死光了。就连我那愚蠢至极的母亲梅莉，也敢冲着贸然闯入我家的醉鬼迎面就是一斧头。她是真蠢，从没想过砍死那醉鬼以后，会有别人来为兄弟报仇。不过也真够幸运的，人们判断这个冤死鬼可能是跟着别的什么人去别的什么地方混日子去了。我们把这醉鬼埋在了厨房外的院子里，虽然这有点恶心，不过，反正我们已经不会在厨房的餐桌上进食了。食物少得可怜，几乎等不到被端上餐桌，盘子就被



舔得干干净净。

沃迪瘦得更厉害了。他已经快九岁，瘦得简直连一只餐盘都能盛下他。但没办法，梅莉每天从酒吧回来都很晚，能带回来的食物也很少。

但我实在没有力气就这样悄无声息而又迅速地逃走。

饿得实在太厉害，天气也太糟糕了，而且我宁可脚趾不要恢复知觉，没这么疼痛到难以忍受。我转身要退开的时候这只脚根本没有服从指令，我顿时失去重心，狼狈地摔倒了，压垮了房子外面几块凌乱堆放的木板。

我躺在那里，听见轻微的一声响。

四周太安静了，安静得……我听到了击锤扳起的声音！

随即门被打开了一条缝。

“不！”我吓得伏在雪地里举起双手，一动不动，“不要开枪！”

有脚步谨慎缓慢地接近。

如果是平常，我敢打赌我会冒险趁这女人走近的时候一个翻滚就钩住她的腿，把她绊倒，或者一个倒踢踹得她捂着小腹仰天飞出去，然后扑上去恶狠狠地朝她眼睛揍一拳，打得她眼冒金星，她的腕力当然也不可能比我更强。不管怎么说我已经是个二十岁的成年男人。那枝枪毫无疑问会落在我手里。

但现在别说是打架，我连用力在雪里呼吸都觉得抽空了所有力气。我只能任由一只硬底靴子踩在我背上，随即，木头枪托狠狠地砸在我的后脑勺。下手真狠！我根本来不及发出声音就直接晕了过去。

火光一跳一闪，晃得人眼珠子都鼓起来。但是，谁他妈的愿意离开这么温暖的炉旁。

我听见了肠子蠕动的声音，胃里几乎谈不上有什么东西，只能不断地收缩，收缩，挤出一些空气摩擦的声音。

“梅莉，我们把这个人怎么办？”一个稚气的声音在我身后响起来，“别再杀人了，好吗？”

梅莉？！我无法再假装处于昏迷状态，猛地转过头去。

天哪，这就是那个梅莉，又老又瘦但嘴唇仍然跟吃了烈性辣椒一般又红又肿佯装性感的妓女梅莉。我实在不能想像我会在这里再见到她。事实上，自从她被雷克派人给带走，我以为她死了。

雷克不可能会放过她。

“我没死。”她大大咧咧地笑着说，“我能陪他们睡觉，我能陪好几个。如果不杀我，我就能多陪一夜。然后，我偷了他们的枪，逃出来了。”

愚蠢的梅莉。可爱的梅莉。

我忍不住伸出手抱住她，险些把她手里端着的一碗汤给洒了。

热汤！

这算是上帝偶尔的恩赐吗，一切所梦想的都出现了，炉火，热汤，遮风的屋子，还有梅莉。我又活过来了！

……除了，除了沃迪。

“你在胡说什么？”梅莉气得满脸通红，一把夺过我手里的热汤，“这不是沃迪吗？我找到他了！我救活了他！你看，我和我的宝贝又在一起了！”

她对待那个男孩的动作远不如对待我那样粗暴，她抱他的时候小心极了，就好像稍微用点力气他就会在她的臂弯里折断颈椎骨。

也许要承认这男孩和沃迪一样瘦得不成人形，随手把这么一个人揣进裤口袋里也许根本没什么困难。我一眼就能看出他的异样：肌肉萎缩，脑袋变得扁平，双腿吊在梅莉的臂弯里就像两截木柴，嘴很瘪，显然牙齿已经掉光了。

没错，这是核辐射引发的坏血症，和雷克家那个坏胚子艾富里一模一样的症状。

“梅莉，他不是沃迪。”我寒气直冒，喃喃地说。

梅莉愤怒得起身去找她的枪。当她再度把那杆霰弹枪对准我的脑袋时，我突然发现了一件事。

梅莉她不认得我了。也许，如果不是这个小男孩劝说，她可能为了节省子弹，把我拖进屋里以后找个随便什么铁器把我的脑袋砸个稀巴烂，毫不留情。就像去年在院子里用斧头劈那个醉鬼的颅骨一样。

我呆呆地望了她三秒钟，迅速妥协地说：“你说的没错，他就是沃迪。”我舔了舔干涸的嘴唇，说，“说实话，他比我以前看到的时候长大了一些，你知道的，男孩子就是这样，会从一个人长成另一个人，像奇迹一样，简直让你认不得！男人要长四次，才会衰老。而且，他瘦多了，看上去有点儿……营养不良。”

有些话是梅莉以前和我说过的，在她还清醒的时候。

梅莉扔下枪，掩住脸哭了起来：“你说的一点儿都没错。他比以前瘦多了！这真让人担心，不是吗？有时候连我都觉得我会认不出他来！”

我呆呆地看着那个男孩，开始盘算到底应该怎么办。

雷克正在追杀我，这真要命，难道我又要扔下梅莉一走了之吗？如果她还清醒的话，也许我们能结伴走得更远，走出这片简直无边无际的旷野。也许熬完整个冬天我们能到达另一个城市，住下来，继续生活。但显然不行，梅莉疯了，她现在唯一的使命就是保护这不知从哪里捡来的可怜的小家伙——他多大？我看不出来，4岁，或者7岁？

但沃迪其实今年已经11岁了。而且他断了一条腿，梅莉真是一个蠢货，难道她连这个都不记得了吗？

简直令人头疼。

“我们还有多少颗子弹？”我叹了一口气，问梅莉。**（未完待续）**

编辑部的故事

bluesky：如同大都市的其他公司一样，杂志社的同事们也都来自五湖四海，春节是与家乡那片湖、那片海重新建立连接的好机会。搜刮归假之后大家的相机与手机，看看他们都从家里记录到了些什么。

Sting，湖南，水

bluesky：斯汀先生，你还能更文艺一点么……





左图：长沙，桔子洲头的南端，犹如渡轮之上望湘江南去

右图：清晨，窗户上框凝结的水珠，起初还以为是装饰

落琪，江西，雪

bluesky：美编MM，你还能更小清新一点么……

左图："柯南"雪人的眼睛可是用德芙镶的哟～

上图：冬天江边盛开的花无视风雪呀～

8神经，陕西，吓！

bluesky：8老爷，您还能更重口味一点么！





左图：世界八大奇迹馆本来是个很山寨的人工景点，但是在彩绘兵马俑走廊里，却突然遭遇了鬼吹灯的惊悚感，导游小姐别跑！别剩下我一个人！

右图：在海底世界玩耍时……那条鱼你在干什么！你嘴里吃的那是什么！你吓到小朋友们了！

世界，北京，钱

bluesky：世界！你还能更拜金一点么！



过年时收到的各种货币的红包……

快评

读者回函卡的调查设计得真是……碉堡了。喜欢这期清新的封面和正文页，希望能保持。另外，不仅是2月上旬刊，还有好几期杂志的图文看上去都显得偏暗，特别是本期中有些地方甚至暗得几乎无法看下去，希望今后能"亮"一些。（**网友 多啦**）

bluesky：回函卡的设计花了咱们美编MM很多心血哦，在这替美编MM给这位读者说声：谢谢！至于图文偏暗的情况，我们已经发现并改进了，相信接下来几期不会让大家失望。

你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱"读编往来"栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：bluesky@popsoft.com.cn，还可以在腾讯及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们的小礼品。





大软微博话题

春节除了探亲访友上门拜年之外，大家在微博上也没闲着。来看看大家都聊些啥吧～你有啥好听好玩好看的，**@大众软件果然棒**！

腾讯微博：http://t.qq.com/popsoft

新浪微博：http://weibo.com/popsoft

本期应用话题：个人隐私越来越受到重视，2011年年底的“拖库门”事件也再一次说明了保护个人隐私的重要性。如何保护隐私？如何从蛛丝马迹中逆推出泄漏的源头？难道“社工”只有黑客才能使用？作为普通用户，也许无法太专业，但一定得简单易行。保护个人隐私，你有什么看法？

魔之左手 编：还是物理隔离最靠谱啊！

大众软件果然棒 编：如何从泄露出去的信息追查泄露的源头？ || —-：网络时代，还真没有什么隐私可言。有的时候接到一些骗子的电话，惊奇地发现自己的关系网对方了解得比我都透彻。这个究竟是怎么泄露出去的就不得而知了。

完颜熙亮 编：让每一个个体去努力保护自己的隐私不被泄露，就像有的部门说夏天女性不要衣着暴露以免被性侵害一样，都是很混蛋的逻辑。

汪澎 编：大规模的密码泄露，和用户本身是否注重密码的保护关系不大，关键是立法层面上对恶意泄露密码的不论是个人还是什么，都要严惩。

葬月飘零：很多人都不注重网络安全和个人隐私，黑客们随随便便就可以获得大量个人信息，再懂一点心理学，配合搜索引擎和虚拟社区、社会工程学，用起来简直易如反掌。这事不能怨别人，只可怪自己。

开三：只要你上了网络，就没有东西属于隐私，不上最好，呵呵。

慕容羽Oliver：看来我们需要研发一种特殊的密码，就像动态密码那样，每个用户每次登录都用不同的密码，网站上的算法与你的算法一一匹配，这样黑客就没辙了。

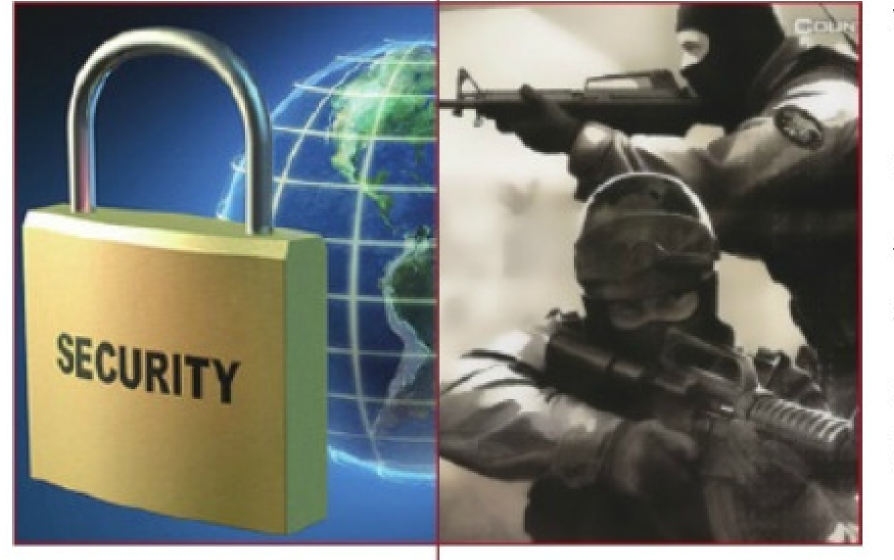
merlinpinkst 编：保护隐私，完全看运气！

指间-世界：这个不好保护啊，现在身份证，手机号之类的信息被到处转卖，防不胜防，怎么保护？

张无爱：我一直坚信把隐私放在电脑里或者所谓的加密库里是很小白的做法。网络本就是虚伪的东西，所以我在网络上从不使用真名字，从不透露太多的隐私。信息放在自己的心中，再牛逼的黑客也很难攻破这堵防火墙。

胡明明：可以尝试用别人的信息啊啊，比如说：魔左大人、8神经大人、冰河大人粉杖大人and so on，到时候隐私失窃，黑客看到这么多大人的信息，肯定会“内牛”满面，然后洗心革面，金盆洗手，Oh yes！

大众软件果然棒：原来保护隐私还是得靠RP，还有那位想伪装编辑的“童鞋”……小心黑客和编辑们一起来找你喝茶哦～哈哈。



本期游戏话题：游戏各式各样，英雄层出不穷，在游戏中纵横驰骋之时，你是愿意凭一己之力扭转乾坤，还是更希望集众人之力化险为夷？游戏中的一骑当千和群策群力，您更喜欢那一种？你在游戏中也遵守你自己定下来的这个“规则”吗？

Sting 编：以在WoW的经验，一个人经历故事最好，两人世界最温馨，4至5人小队最有归属感，10人副本团体必然存在妥协和纷争，25人副本团体从来不稳定。这一点上，游戏对生活的模拟度是较高的，以目标而言，大的目标永远是以目标为存在，而不是以人为存在。当然WoW之外的类别，还得看设计者和造物主怎么安排。

周礼斌：你们太邪恶……||**大众软件果然棒 编：**被怪物Boss追得满地跑的感觉真好……|| **Joker 编：**现实世界已经足够平庸无为，何不在游戏中做一把天下无敌的春秋大梦？游戏中当一回无敌小金刚多好玩啊～

杨琛轩：所谓无兄弟不DotA……一群人坐在一起大呼小叫喂僵尸联红警拆黑房真心快乐！

rainbow：单机只有自己没得说，就算是单人团队游戏也会重其中一个人。网游的话……大部分时间我都在辅助。说到修改，我一直对空轨抱有敌意。当初用莱维挑老卡绝对是经典之战。

胡明明：修改器神马的最讨厌了，当初玩盟军敢死队的时候，看着老爸一坐就是一天，我实在看不过去了，掏出手枪，鸡飞狗跳间，德军灰飞烟灭……当然也让老爸受到了惊吓……

KennyNoFace：像我这种猥琐流每次都是挖穿地图两头找一隐蔽位置居高临下猥琐，有人协助的话最好不过～||**KennyNoFace：**若是在AceOfSpades里面，小红挖洞我开枪，小红砌墙我狙击，何尝不是美事一件。

飞鸟冰河 编：终究要看游戏的设计目的，是搞个人英雄的还是搞悲剧的。说到底，玩游戏是尝试体验自己不可能体验的生活，而这种生活注定不是只有一种。

插画之男：是宅男……//**@血觞Joker 编：**现实生活中没办法当决胜沙场的将军，不妨在游戏中成为力敌万人的猛男～

指间-世界：其实我还是觉得这得看情况来定，能单打的就决不退缩，能一起上的自然是群殴了。

大众软件果然棒：果然出现了“无双族”还有“组队党”，啊呀，“修改流”也冒头了，不过无任何悬念地被“最讨厌”了。

软盘生活

bluesky：一年之中最大、最重要的节日——春节，不回家是没法交代的。用文字、照片记录下回家路上发生的种种故事，在这里与大家分享你回家的种种快乐、辛酸。

在这个春节呢，同学们一个个都经历了春运排队买票。有在北京半个小时排到的，有在杭州早上5点去排到的，有在南京前一天晚上11点去就已经排了几十号人的……各种感慨……

坐车那天的，说是春运第一天。火车站的人真的很多，不过车上基本还是和往常一样的。至于在火车上，还碰巧有一位急性阑尾炎的病人，虽然车里大多是学生，不过刚好有一个学中医的研究生，于是病人的情况能稍微缓解一下……在列车长一句又一句的感叹到“世上还是好人多”的时候，我们旁边的人就在讨论，这是碰巧有医生，那要是没有呢？火车上有什么措施吗？然后话题渐渐到了火车、买票、春运、铁道部……

总之呢，在各种纠结中，火车居然准点到站了。其他的都不重要了，可以回家啦~

也祝各位还在外地的软迷早日到家呵～大家新年快乐。（**软粉 zkkPaL**）

小人物的**回家之旅**

因为种种原因，照片终于弄好了。手机的渣画质，望谅解！

执行者：小悲剧。

任务内容：空旷的候车室啊。安图到延吉的车大概等了有20分钟，我提着我那沉重的箱子上了车。（**软粉 小悲剧。**）







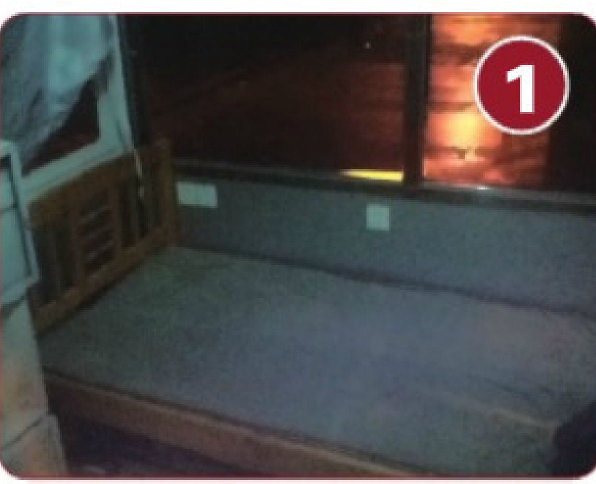
中图：延吉–青岛–上海浦东的飞机，候机时拍下了这张照片。PS：一定不要在机场买东西，真的好贵。

右图：买汉堡送的日历。这大拇指破坏了整张照片的“整洁”，我有罪……

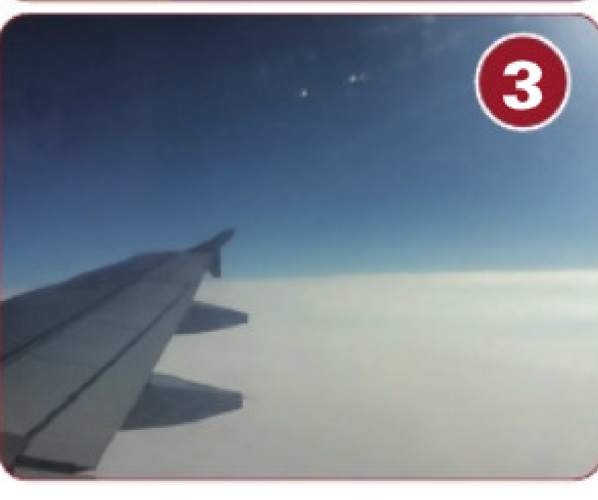
过年回家，**来自小人物的温暖与第一次坐飞机**

1月13日到市区的路程还算顺利，因为之前经常走，后来找去机场大巴的站点，问了好多人才找到；找到站点等大巴……

到机场后才得知机场是不能留人过夜的，晚上全封，连肯德基都不是24小时营业的。因为在外住旅馆太贵了，身上没那么多钱，所以我准备在外露宿了，穿得多，冷点无所谓，怕打劫啊，后来走到机场入口处的收费站下，有摄像头的地方，打算在那里过夜，后来被工作人员盘问，和他们说明一下情况，他们带我来到一个小屋子，说了好多浓厚的南昌话（其实我都没听懂），然后我明白了意思是：让我在那里过夜，有空调，有张床，还给我拿了床被子，感动ing。留下来值班的一个人和我聊起天来，我得知他竟然比我还小一岁，想想浑浑噩噩读大学的我们，是不是应该珍惜呢……他们不过是些小人物，但是真的让我感受到在南昌最大的温暖。（**软粉 惘然**）







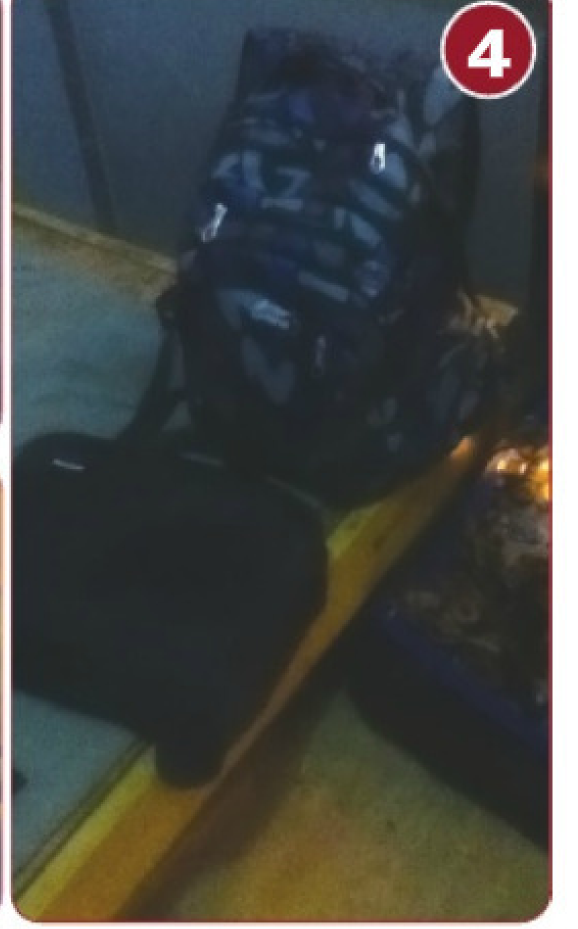




图1：这就是那张床，我一整个晚上都是坐在上面的。

图2：这是我的行李:手提包、背包、电脑包。

图3：很小的飞机，一共才六排座位，3位空姐，1位机长，这是我见到的所有乘务人员（驾驶员没见到）。另外吐槽一下，我怎么不觉得空姐都是美女呢。

图4：飞到云层上的景色很不错，嗯，我怕iTouch被误认为是手机，所以算是偷拍的吧。

图5：我家的短途公交车场，终于要到家了，真想怒吼一声，半年没回来了。其实由于种种原因，还有好多照片想拍没拍到。回家了，半年真的变化了好多。我回来了！

林晓在线

林晓：时间就像一台X光机，可以照出许多事物的真实面目。许多一时风靡的偶像，一时风头强劲的潮流，甚至某种观点，在时间的无情河流中，都会被大浪淘沙，变得微不足道。时间长河中留存下来的，将是真正的金子般的智者、品德以及价值观，穿越时空而闪耀。今年年初韩寒与方舟子之争，让我生此感怀。被立为文坛神话的韩寒，能否经受时间的检验？

说到这儿想起某些韩粉一味袒护偶像的不分青红皂白。粉丝可以说是最容易失去理性的生物了，爱屋及乌过犹不及，往往会害了粉丝。当年郭敬明的一些粉丝说郭的作品就是抄袭也抄得精妙，实在是恶心我。现在一些韩粉辩护的核心意思是我只要好看的文字才不关心是谁写的，犹如只要鸡蛋并不关心下蛋的鸡。至于下蛋的鸡的体质会不会影响鸡蛋的质量，他们是蒙头不看的。

亲爱的读者朋友，希望你有自己独立的思考和分析能力，不要人云亦云，更不要被“粉”的心态左右。

随笔

山西春节行

■北京 林晓

春节在山西天镇度过。除夕上午，这里都在忙着贴春联，堆旺火。性急的人已经开始放炮（可是论斤买鞭炮哦）。院子里用煤块堆好的旺火堆，有一人多高。火堆下留了柴火洞。这个旺火足足烧到了次日晚上，真是兴旺发达的好兆头。

大年初一清早起来，步行5分钟去慈云寺烧头香，为新年祈祷，另外就是一直想看看这座古庙的内部，好不容易有这个机会。叫慈云寺的庙宇很多，山西天镇的这一座慈云寺被誉为“关北巨刹”。初建于唐代，原名法华寺，明宣德年间改名为慈云寺。现在的慈云寺为明代古建筑，是全国重点文物保护单位。我第一次见到这资料时，想着一座普通的县城能有这样的大庙，该是多么珍贵的旅游和宗教资源。等真站在了已经破败的庙门前，便觉得这大庙能否挺过寒冬都是问题。庙是不对外开放的，大年初一特例。进去看了看，庙有四进，兴盛之时当得起“巨刹”名号。到处搭着脚手架，据说上级政府拨了500万请清华大学主持修缮工作。不知道500万能够使慈云寺恢复到什么程度，毕竟不仅仅是建筑已经风烛残年，环境也是糟糕的。

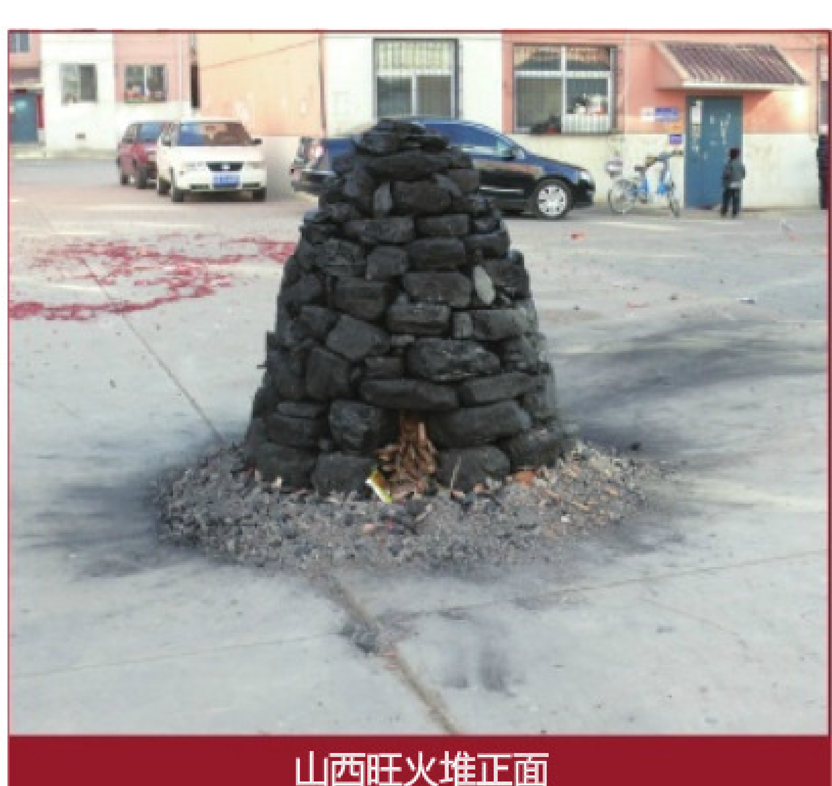


慈云寺的保护碑


庙会上驾鸟的人


庙会上奇怪的外国鸟儿


庙会上走在前面戴头套的两个人，猜猜他们扮演的是啥？


山西旺火堆正面

慈云寺除了建筑本身的价值，4大殿顶部的屋脊全部是精致的砖雕和琉璃浮雕，为明代彩塑的艺术珍品；释迦殿、观音殿、地藏殿现存100多平方米的明代壁画亦是难得。大概是因为大早天色朦胧，我没看到屋脊的彩塑，大殿中的壁画倒是见到一些——敬香的主殿照明很次，在天光和香炉的火焰中，我依稀辨认出大殿顶部以及四周的彩绘，虽然陈旧，但仍鲜艳。

大殿里的佛像是崭新的，各种法器拜垫也都齐全，平时这里还是有善男信女的佛事活动，是为慈云寺之幸。

观影

《战马》War Horse

■北京 冰河



“这个世界不那么美好，所以才值得我们去奋斗”。

已经记不得是从哪里看到这句话了，但无论如何，对于有勇气前行的人来说，对于美好的希望，是支撑我们在这个并不美好的世界上继续抗争下去的动力源泉。《战马》就是这样一部电影，它讲述的是一匹马，以及它的人类朋友在战争中所遇到的故事。

“战马”名叫乔伊（Joey），是一匹充满活力而又调皮的小马驹，自从被少年阿尔伯特一家收留之后，它就给这一家带来了诸多烦恼，但在阿尔伯特耐心的照顾和教养下，它就像一个孩子一样，渐渐学会了理解与合作。在雨中与阿尔伯特为了老父亲的一场豪赌，一人一马倾尽全力，将一块满是石头的荒地开垦了出来，让冷血的农场主明白了什么是穷人的尊严。在经历战争的了重重考验之后，乔伊和阿尔伯特带着硝烟和伤痕，在夕阳下回到了英国乡下，回到了他们应有的宁静生活。

从内容和手法上来说，《战马》并不是一部很深刻或者很有视觉奇观的电影，但电影之所以动人，不仅仅在于场面或者哲思。它就是要让正在或者已经淡忘了童年的那些人们回忆起曾经的简单和坚定。乔伊是一个孩子，它相信人、依恋人，也帮助人，同样这个世界也对它给予了足够的回报，让它经历战火重归家园。对于已经被残酷的社会折磨的快要忘记什么是信任和扶助的时候，乔伊的故事就是一个童话，是一个奇迹。不管我们生活得有多苦，看到的有多残酷，我们心里真正追求的还是这样简单温暖的生活，就像我们儿时所向往的那样。世界并不美好，但人间总有温暖，未来就在前方。为了回家，乔伊全力奔跑，而黑暗中注视着它的观众，心里也一定有东西在奔腾吧。

请诸位进影院欣赏吧，为了乔伊，为了我们心里曾经有过的那些童真。

新片推荐

★《大闹天宫3D》——甄子丹主演的3D电影，里面大牌超多，还有周润发呢！

★《恶灵入侵 The Possession》——一个从某网站上拍得的古董盒子引发的故事。P

动漫

日常=奇迹

■江苏 Yuko



经过2个月的先行放送以及网友为其制作祖国版配音，“男子高中生的日常”这部被称为“三个基友的日常”的轻喜剧极具人气。在没有女生的男校，忠邦、田畑秀则和田中吉竹是普通不过的中二少年，没有尝试过恋爱、对自己好奇的一切都存在着妄想并不经意地做了许多蠢事。

主角忠邦性格温和，是面容姣好的“萌汉子”，曾被秀则、吉竹戏弄穿上妹妹的裙子，并常在怂恿下偷穿妹妹的内衣（大雾），CV由入野自由担任。秀则是茶发眼镜男，性格沉稳，由于CV是曾出演凉宫春日系列中阿虚、"银魂"中坂田银时的杉田智和，负责吐槽的部分火力全开。金发少年吉竹爱好分享身边的奇怪事件，槽点满满，担任CV的是铃村健一，曾出演"银魂"中的抖S队长冲田总悟、"空之境界"中的黑桐干也。曾参与高达系列、"银魂""校园迷糊大王"等名作的高松信司在此作中担任监督。如此吐槽阵容请给咱一个不追的理由！其他参演的还有日笠阳子、悠木碧、高垣彩阳、浪川大辅、石田彰、小林优等名CV。

3位骨骼清奇、表情残念的主角进行着无条理的日常，若无其事地做着脱线的事情，2B青年到普通青年，遇到“文学少女”立即切换至文艺青年MODE：“今天这风啊——有点喧闹啊——”再被适时出现的“那边的便利店土豆半价！”拉回2B青年状态。

“女孩子这种生物真是古怪呢”——大概出于想表现成长期男校生这种笨拙的猜想，初期出场的女孩子的眼睛都被刻意省去。正如女孩子不能理解男孩子的日常那样，剧中的女孩子表现出的异常状态只是男孩子所不了解的少女心。短短24分钟的动画被分成段落，"女子高中生的异常"也占据了一席之地，而女孩们的眼睛也慢慢补全。动画的ED采用主角2B文艺的对话，配以女孩纤细空灵的音色，竟毫无违和感！

新番速递

★《交响诗篇AO》——05年作品“交响诗篇”续作！少年～你的发色已经暴露你的身份了！

★《AKB0048》——秋元康老师的触手终于伸到了动漫界，喜欢AKB48的各位不要错过。P

览书宣

超越利益集团

■北京 林晓

年初在朋友家的厕所里读到此书——我和这朋友一向只把最感兴趣的书放在厕所里，书说的是宋朝的事情。宋朝是近几年来大众讨论中比较热门的朝代（另一个就是明朝了），这个统治中国300年的王朝富裕、文明、商业发达，却屡屡被强国侵略，连皇帝都被掳走，更以皇帝跳海的方式结束。提到宋朝，你会想到什么？是《资治通鉴》《水浒》《清明上河图》？还是包公岳飞杨家将？宋朝有风花雪月，更有激烈的政治改革；有枕戈待旦，更有心酸的破碎山河。采取什么样的角度站在何样的高度描述这个王朝，就成为此类历史读本价值的关键。《超越利益集团》此书，我以为其立意与论述，都是独特而高妙的，作者刘仰眼中的宋朝，因为有了一群超越利益集团的知识分子，秉承着“天下为公”的古老信仰，而创造出与传统皇权不同的政权。“天下为公”出自《礼记 · 礼运》，是中国先哲的政治理想。“大道之行也，天下为公。”天下是公众的，天子之位，传贤而不传子。什么是贤？关心他人、扶危济困，“老吾老以及人之老”“幼吾幼以及人之幼”；追求平等、公正，视公共利益高于一切；义利相矛盾、相冲突的情况下，以“义”为重，“先义后利”乃至“公而忘私”、“大公无私”的自我牺牲。“天下为公”正是中华文明的核心体现。而所谓的西方发达国家，在宋朝实践“天下为公”的政治理想时，还处在半愚昧与蛮荒之中。关于此书，我对作家摩罗的评述很认同：百余年来，国人习惯于站在西方征服者的立场上，按照他者的眼光和需求，对我们自己进行妖魔化的描述和评价，值此中华民族复兴肇始，我们最需要站在自己的立场，维护我们民族文化的正当性，维护我们民族历史、社会制度、发展道路的正当性。



好书共赏

★《塔希里亚故事集Ⅴ》——黑白剪影世界的魔法传奇，塔希里亚的最新传奇。适合资深粉丝。

★《那些年，我们一起追的女孩》——九把刀作品集，小清新的青春读物，配合电影，所有经历过暗恋的人们伤不起。

★《长天过大云》《骑驴找马》——两本书，一个鲜活的姜文，他说：“不会演戏的编剧不是好导演。”他自编自导自演，才华横溢而桀骜不驯。他是中国电影之幸。P

体育类

欧洲杯，战火重燃

■北京 Joker

2012年是一个重大赛事云集的年份，不仅即将开始的奥运会吸引着全球的眼神，还有一个比赛吸引着全球足球爱好者，那就是2012年将在波兰和乌克兰举办的第十四届欧洲杯。足球圈一直流传着一句话叫做“欧洲无弱旅”，从历届比赛和欧洲国家的足球水平来看，此言非虚。在欧洲足球氛围浓厚，群众基础广泛，高水平的联赛锻炼等各种条件下，各国足球水平都保持一个较高的水平就是水到渠成的事情。



而欧洲杯入围决赛圈的16支球队更是无一庸手，即使有所谓的弱旅，那也是在整个欧洲诸强林立的环境下“相对”出来的。经过一系列残酷的预选赛，终于波兰、希腊、俄罗斯、捷克、荷兰、丹麦、德国、葡萄牙、西班牙、意大利、爱尔兰、克罗地亚、乌克兰、瑞典、法国、英格兰这16支球队进入了决赛圈。

公认的死亡之组B组集合了德国、荷兰、葡萄牙、丹麦4支欧洲传统强队，德国队近些年已经逐渐完成了新老交替，经过了2006、2010年两届世界杯的锻炼，已经成了本届和西班牙夺冠呼声不相上下的“希望之旅”，荷兰作为2010年世界杯亚军，近两年比赛成绩一向很稳定，同样被认为这一届能够和西班牙、德国分庭抗礼的球队，而C罗领衔的葡萄牙同样实力不俗，就连其中看似“最弱小”的丹麦，在预选赛也仅比意大利少一分小组第二出线。

欧洲杯作为一个全球足球迷的盛宴，届时一定会掀起新一股全球足球热潮，展现这项全球第一运动的独特魅力。实力超强的西班牙能否成功卫冕？锋芒毕露的德国能否一雪前耻成为欧冠历史上第一个四冠霸主？其他列强能否上演新的“希腊神话”“丹麦童话”？今年6月，我们一起为足球疯狂！

新闻流言板

★奥尼尔有多可爱？赌输了当众脱裤子露个花裤衩算不？与巴克利赌谁是当今联盟第一大前锋的赌注中，以森林狼的勒夫绝杀了格里芬的快船宣告了沙克的失败，“大柴油机”只能上演这“精彩一脱”了。P

热门游戏TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	植物大战僵尸	2489
2	极品飞车14	2314
3	仙剑奇侠传五	2239
4	古剑奇谭	2108
5	孤岛危机	2048
6	传送门	1944
7	三国志11	1856
8	仙剑奇侠传	1745
9	火炬之光	1623
10	刺客信条	1551

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年1月

编辑点评：莫非是因为长假中各位都靠小游戏打发时间，《植物大战僵尸》猛然间登顶榜首，不过怒鸟们飞到哪去了呢？《三国志12》的消息似乎让《三国志11》重新热了起来，而另一边“双剑”系列的身影依然出现在榜单中。

大众软件网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	投票数
1	魔兽世界	2639
2	穿越火线	2515
3	英雄联盟	2403
4	剑侠情缘网络版叁	2258
5	梦幻西游	2147
6	龙之谷	2103
7	坦克世界	2056
8	地下城与勇士	1945
9	战地之王	1832
10	永恒之塔	1766

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年1月

编辑点评：几款打枪开炮的网游在春节期间上榜了。为了配合窗外的炮仗声，游戏里还是配上各种爆炸声才行——反正都听不清楚，干脆大家一起开炮吧！《魔兽世界》重新占据榜首，《永恒之塔》给中国农历兔年画上了句号。

北美PC游戏单周销售榜		
排名	中文名	英文名
1	战锤40K：星际战士	Warhammer 40,000: Space Marine
2	上古卷轴5：天际	The Elder Scrolls V: Skyrim
3	阿玛拉王国：惩罚	Kingdoms of Amalur: Reckoning
4	使命召唤：现代战争3	Call of Duty: Modern Warfare3
5	永远的毁灭公爵	Duke Nukem Forever
6	战锤40K：战争黎明2 Complete Pack	Warhammer 40,000 : Dawn of War II Complete Pack
7	战锤40K：战争黎明2-报应	Warhammer 40,000 : Dawn of War II Retribution
8	铁血联盟：卷土重来	Jagged Alliance: Back in Action
9	纪元2070	Anno 2070
10	命运召唤：尔茄的精灵石	Fortune Summoners: Secret of the Elemental Stone

数据来源：Steam·2012年2月5日

编辑点评：“老滚5”这段时间稳坐榜首，可谓实至名归，它还创造了一个新的网络流行语——“膝盖中箭”，“蝙蝠侠”和《传送门2》则紧随其后。现在这个榜上还残存不少2011年秋季的作品，恐怕要等3月的大作狂潮才能洗牌了。

韩国网游单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	突袭OL	FPS
2	FIFAOL2	体育-足球
3	永恒之塔	MMORPG
4	天堂	MMORPG
5	冒险岛	MORPG
6	DNF	MMORPG
7	魔兽世界	MMORPG
8	Cyphers	AOS
9	TERA	MMORPG
10	跑跑卡丁车	竞速

数据来源：Gamenote·2012年2月6日

编辑点评：MMORPG在韩国网游市场的地位已经“退居三线”，最靠前的《永恒之塔》也只占到第三名的位置，剩下的一干MMORPG只能看着前两名的FPS和体育游戏干瞪眼，但也只有MMORPG类型可以同时存在多款作品。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	Where's My Water?	Simply Find It Pro
2	Fruit Ninja	Cazzle
3	植物大战僵尸	Candy Ninja-Cat
4	天朝教育委员会	Roll Your Dice
5	Asphalt 6：Adrenaline	Rogue Racing
6	Cut the Rope	乱世天下
7	Angry Birds Seasons	Gold Shark
8	THE KING OF FIGHTERS-i-	The Sims 免费版
9	PopStar	极速下滑
10	Fruit Ninja：Puss in Boots	QQ麻将

数据来源：App Annie·2012年2月5日

编辑点评：凭借着出色的物理效果和细腻的画面，《Where's My Water?》果然登上了付费游戏排行榜第一名；非常适合碎片时间的手机版“大家来找茬”则登上免费游戏榜首。

国内Android应用游戏类排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	水果忍者	枪火战线
2	捕鱼达人	愤怒的小鸟龙年版
3	捕鱼之海底捞	魔法仙女
4	植物大战僵尸	龙年守护者
5	割绳子	涂鸦染色
6	愤怒的小鸟里约大冒险	小小蜘蛛网
7	小鸟爆破	怪物大战野猪男
8	涂鸦跳跃	狙击恐怖分子
9	超级救火队	反恐突击队
10	水果忍者：穿靴子的猫	极限方程式

数据来源：Appchina应用汇（appchina.com）·2012年2月

编辑点评：多款新的Android游戏也选择在春节长假后与用户见面。《枪火战线》是一款受到众多玩家的热捧的国产3D射击大作。人类和来自沃纳特洛星系的外星侵略者间的战斗已经持续了数十载，你能否靠这些镇守人类最后的战线？


九合三国
搜索
3分钟上手 10分钟得天下
轻松到满级 天天享受3D国战
三国
WWW.9HSG.COM
游戏第五职业
神射
3月公测开启!
全新版本 魏 蜀 吴三分天下



本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN